TU REVISTA DE MANGA

NEKO

36

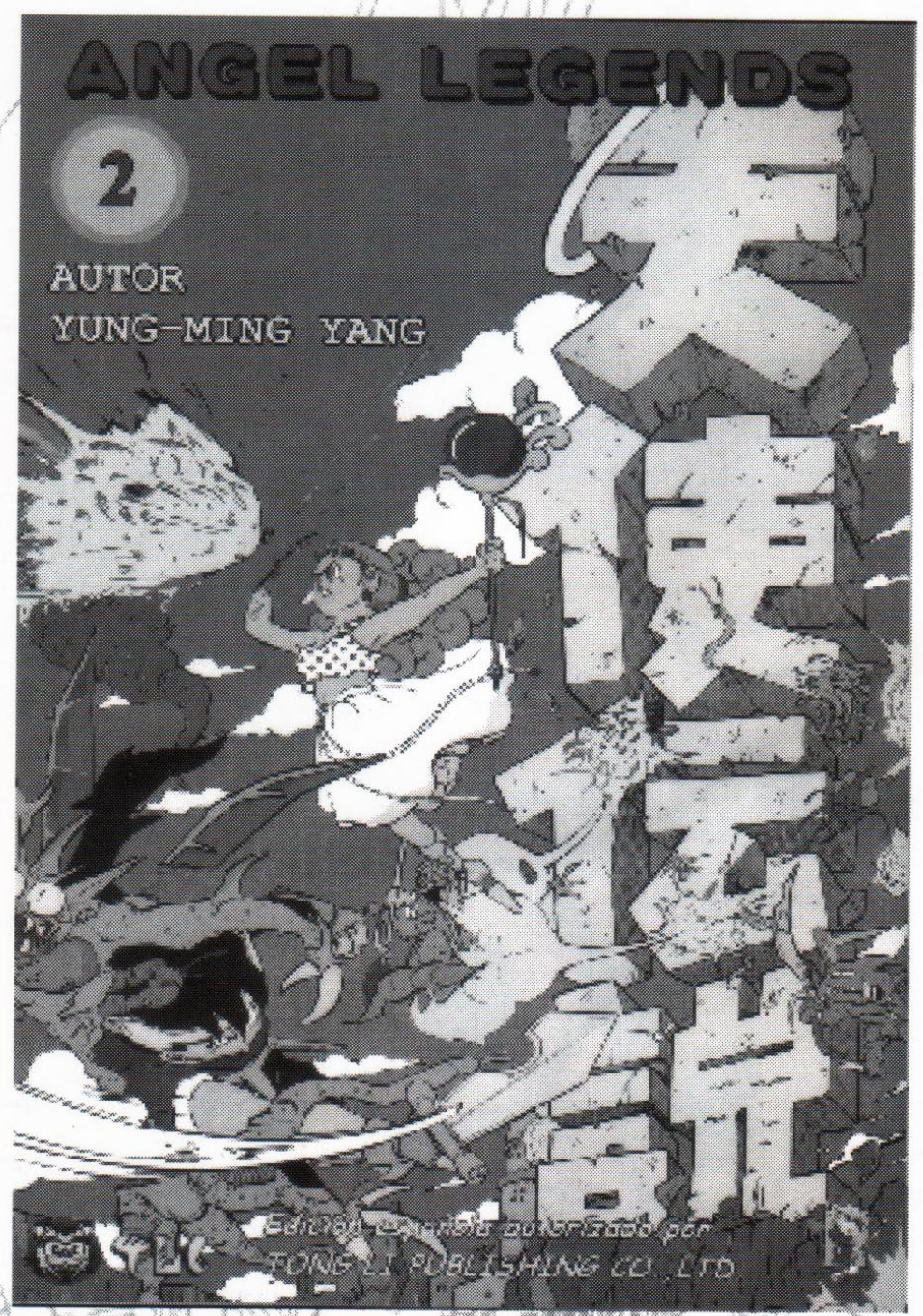
390 PTAS.

DE REGALO UN PÓSTER DEL FINAL DE DRAGON BALL GT

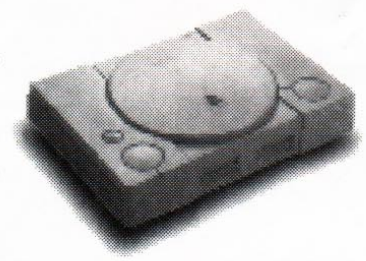
カメハウス CAMELÓN EDICIONES

NOTICIAS - TANKOUBON - MULTIMEDIA - EL RINCÓN DEL LECTOR - ANIMANÍA

VUELVEN
LAS INCREIBLES AVENTURAS DE:
ANGEL LEGENDS



Y ESTA VEZ CON MAGNIFICOS
REGALOS:



PLAYSTATIONS

SEGA-SATURNS

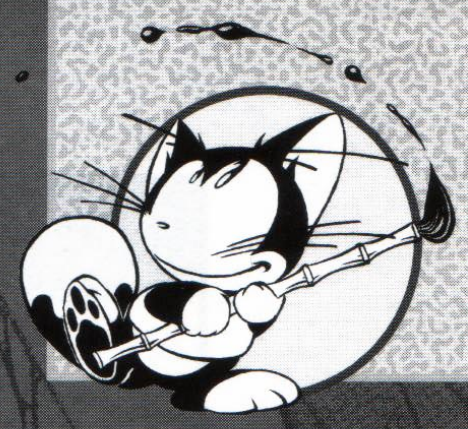
GAME BOYS

BUSCALO EN TU KIOSCO HABITUAL.

MARUKATSU COMICS. c/GALILIEO 23-63, LOCAL 5, 08028 BARCELONA.

TEL.(93)491.35.97 FAX.(93)491.49.29

EDITORIAL



Neko 36 (diciembre 1997) es una publicación mensual de Camaleón Ediciones. Para cualquier consulta, dirigirse a C/ del vent nº41, Bajos, 08031 de Barcelona, o bien enviar un e-mail a camaleon@lix. intercom.es El © correspondiente a la ilustración de portada es: Bird Studio, Tadayoshi Yamamuri, Toei Animation . Coordinación, redacción, diseño y montaje: Estudio Phoenix. Colaboran en este número: Ainoa Amperio, Annabel Espada, Javier Escajedo, Julio Ángel Escajedo, Ismael Ferrer, Ismael Herrero, Kaze No Kami, Ana Mª Meca, Minami, Noriko Oba, Enrique Pilón, Jaime Rodríguez, y Armando Vila. Fotolitos: Dados 2, Pasanau y Zum Color. Impresión: Tandemgraf. Depósito legal: B-11.991-94. Todas las imágenes reproducidas ostentan © de sus autores, agradecemos a todos su colaboración.

Ya estamos prácticamente en Navidad y ha empezado a hacer frío, y mucho (que se lo digan a Pachún). En este número recuperamos la periodicidad y os contamos hasta dónde ha llegado y quién se ha muerto en X (y es que en Redacción llevan tiempo insistiendo; a este paso vamos a parecer la revista de CLAMP). La otra buena noticia es la renovación de Manga Video, lanzando nuevos títulos tan interesantes como Armitage III o El Hazard. Pero lo que realmente va a marcar el año 1998 es que no habrá Dragon Ball. Esperamos con impacienda a ver cómo evoluciona la cosa, si el mercado se revitaliza un poco y por fin podemos hablar de el asentamiento del fenómeno manga. Pero para eso debemos esperar a ver cómo reacciona el mercado y sobretodo los fans. Pero no nos pongamos melodramáticos, que estamos en navidad y hay que estar alegres y contentos y esperar que emitan algo de anime en televisión. ¿Qué pasa? Nosotros también tenemos nuestros sueños. ¡Hasta el año que viene!

La Redacción.

PASANDO REVISTA por Enrique Pilón 15

X por Minami 23

ARMITAGE por Minami 27

DR. SLUMP por Armando Vila 25

AKIRA TORIYAMA por Armando Vila 29

MANGA BISHONEN por Annabel 39

¡HAZ TU PELUCHE! por Annabel 48

+Ryu seikï. Cat girl Nuku Nuku, Yugo, Drácula.

NOTICIAS ..... 5 TANKOUBON ... 11 MULTIMEDIA ... 37

BIENVENIDO AL PARAÍSO

¡¡ÚNETE AL CLUB!!

GOKURAKU

COMICS

MERCHANDISING

VIDEOS

ROL

VIDEOJUEGOS

...Y MUCHO MÁS.

comics

ENVIOS A TODO EL MUNDO

SERVICIO DE RESERVA

C/Martínez Valls 51-A
46870 ONTINYENT
(VALENCIA)
TEL: (96) 238 71 97
FAX: (96) 238 76 47
WEB SITE:
www.ite-es.com/gokuraku
E-MAIL: gokuraku@ite-es.com

TSUNAMI

REVISTAS, COMICS, MERCHANDISING, MANGAS, ROL, FIGURAS...

AHORA EN NUESTRO NUEVO LOCAL PODRAS DISPONER DE UNA COMPLETA SALA DE JUEGOS.

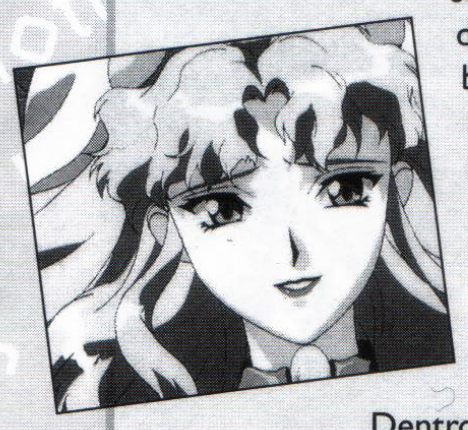
c/ Rambla Principal, 91
08800 Vilanova i la Geltru
BARCELONA
Tel. y Fax: (93) 814 20 92

NOTICIAS EN CASA

Como veis, hemos reformado la sección de noticias para hacerla más coherente y ordenadita, porque antes era un popurri donde las noticias de manga estaban al lado de las de videojuegos. A partir de ahora, os vamos a incluir en la primera página las noticias nacionales para que primero os informéis de lo más cercano. En las páginas siguientes, os comentaremos todas las series que se empiecen a emitir o finalicen en Japón, igual que con las OVAs, sin olvidarnos de comentar los nuevos proyectos en ambos formatos. Y para finalizar, os informaremos del panorama internacional e incluiremos un apartado multimedia para teneros informados. Esperamos que os guste.

EN VIDEO

La reactivación de Manga Vídeo es una hecho, y motivo de alegría para todos, porque ya era hora de que volvieran a editar anime, pero anime de calidad. A partir de ahora, quieren controlar un poco el mercado para que no se sature, y lanzar sólo títulos de calidad reconocida. Es decir, lo bueno, si es poco, dos veces bueno.



El caso es que tienen un programa de lanzamientos francamente interesante. La OVA de *Armitage* aparecerá en enero y marzo, y *El Hazard* en febrero. Para el Salón del Cómic de Barcelona apuestan fuerte por la película de Satoshi Kon *Perfect Blue*, de la que hablamos el número pasado. Y también lanzarán *Final Fantasy* y la película y serie animada de *Spawn*, que, aunque no sea anime, seguro que le interesa a más de uno.

Dentro ya de los proyectos, está la continuación de *Macross Plus* y el lanzamiento de *AD Police*, entre otras. Y aprovechando hasta el último momento los derechos de las películas de Studio Ghibli que han editado, como *Mi vecino Totoro* y *Porco Rosso*, han decidido relanzarlos. *Porco Rosso* para abril de 1998, con un posible pase en cines, y *Totoro* será relanzado con todos los honores para navidades del año que viene, con una buena campaña de marketing. Lo que sí es seguro es que *Evangelion* funciona bien, y que llegará hasta el final, lo que nos da unas pocas esperanzas sobre el futuro del anime en España.

EN PAPEL

Norma Cómics publicará en enero *Armitage* y más *Legend of Mother Sara*, concretamente el material correspondiente a los tomos 4 y 5 japoneses. Lo que también continúa es *Ogenki Clinic*, y está confirmada la publicación de *Plastic Little*, de Urushihara.

Planeta, por su parte, publicará en marzo la segunda parte de *Dragon Half*, y en abril *Level E* de Yoshihiro Togashi, *Ruin Explorers* en mayo, y dejan para más adelante *Flame of recca*, el *Meitantei Conan* de Aoyama, *Drakuun* y *Explorer woman Ray*.

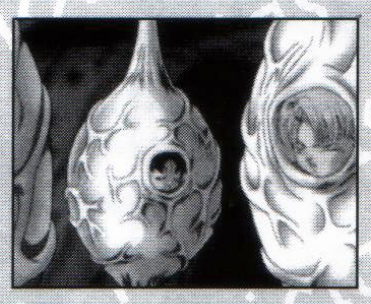
EL TRASTERO

Esta sección es, principalmente, para tratar todos aquellos temas que se salgan un poco de las calificaciones de televisión, vídeo o manga. Este mes, principalmente, comentamos la aparición de la dibujante Núria Peris en *Lo más +*, donde, a pesar de no ensañarse como podrían, la pusieron bastante nerviosa, aunque a pesar de todo hizo un magnífico papel.

Ciertamente, es algo de lo que podemos sentirnos orgullosos. En *El Periódico*, uno de sus columnistas habituales, Ferran Monegal, elogia el manga, en concreto *Bubblegum Crisis*. Aunque no os lo creáis, al amigo Ferran le gustan los cálidos ojos de los protagonistas del anime. Un pequeño pasito que tal vez indica que está siendo aceptado.

LA PANTALLA

Como quien no quiere la cosa, los de TVE3/Canal 33 han emitido sin previo aviso el final de *Dragon Ball Z*. La buena noticia es que, para enero, empezarán a emitir *Dragon Ball GT*, pero lamentablemente, Óscar Valiente ha dejado de presentar el programa *Manga!* debido a ciertas diferencias con la productora. Continúan emitiendo anime inédito sin presentador, pero parece que la emisión de *Evangelion* está congelada a pesar de haberse anunciado.



Estamos de enhorabuena. Antena 3 ha decidido que los españolitos necesitaban una persona para cuidar de sus intereses y han contratado a la protectora del telespectador. De momento *La sonrisa del Pelícano* ha desaparecido, así que desengañaos acerca de que esta cadena emita anime en mucho tiempo como no cambien las cosas (o a esa mujer).

Lo mejor y más destacable de la televisión en estos últimos tiempos es la emisión de una nueva serie de anime de mano de Tele 5: *Shoot*. A pesar de su horario extraño, es muy interesante, y hablaremos de ella con más detalle el mes que viene.

INTRO

La idea de esta sub-sección dentro de la sección de noticias es la de manteneros informados acerca de todos los estrenos (o casi) de series en la televisión japonesa. Hasta ahora, habíamos hablado de proyectos, estrenos y demás de una manera un poco caótica. Esta nueva sección pretende ordenar la información para que tengáis una visión mucho más exacta de lo que es el mercado japonés. Cada vez que aparezca una nueva serie, haremos una reseña. Cada vez que se cierre una serie, lo comentaremos y también tendremos una sección de noticias sobre futuros proyectos de series (este mes no nos ha cabido). Creemos que, con todos estos datos, podréis haceros una idea real de lo que nos perdemos por no haber nacido en Kyoto o tener quince antenas parabólicas en el balcón de casa. La verdad es que hasta nos habíamos planteado llamar a esta sección "el babero", o "dientes largos", o "jo que envidia", pero nos ha parecido un poco desfasao.

YUME NO KUREYON OUKOKU

Esta serie de la Toei animation, una de las productoras japonesas más importantes, empezó a emitirse el 7 de septiembre a las ocho y media, en TV Asashi, substituyendo a *Hanayori dango*, otra serie muy popular que llegó a su final.

El diseñador de personajes de esta nueva serie es Yoichi Onishi, quien ha logrado darle interés a esta serie. Por lo que sabemos del argumento, va de las aventuras de una niña, Araessa, en el mundo de los sueños.

MASTER MOSQUITON

Satoru Akahori es tal vez el guionista de manga y anime más divertido de los últimos años. Buena muestra de ello es su *Cazadores de Magos*, publicado por Planeta, aunque también se dedica al anime. Y en concreto, ésta es una de sus creaciones, donde el humor desenfadado y el sexo light son marca de la casa. Se emite desde el 30 de septiembre en TV Tokyo todos los martes a las 18 horas, y reemplaza a *Shin Tenchi Muyo*.

BEAST WARS:SUPER LIFEFORM TRANSFORMERS

Desde el uno de octubre y en la misma franja horaria en la que se emitía *Match go go go* en TV Tokyo, es decir, a las seis y media de la tarde, podríamos ver (si viviéramos en Japón, claro), esta serie infográfica que no está del todo mal. Pero alegraos, eso no es necesario, porque podemos presumir de que una serie que actualmente está en antena en Japón también la emiten en España, concretamente Tele 5, tu pantalla amiga. Si es que, aunque nos quejamos mucho, tenemos una suerte...

NEXT WAR CHRONICLE EHRGEIZ

Todos los seguidores incondicionales de Satoru Akahori lloraron desconsolados cuando *Maze* acabó su andanza televisiva (aunque censurada -mirad en multicultura-). Pues nada, para cubrir el hueco, en TV Tokyo emiten desde primeros de octubre esta serie del Studio Deen con diseños originales (y muy atractivos), de Isamu Imagake, con una pinta muy interesante.

ERUFU O KARU MONOTACHI SEKANDO (Esos que cazan elfos)

Sólo ver la ilustración de la serie, os podéis hacer una idea de qué va la cosa. También empezó a emitirse a principios de octubre, el día 1, para ser exactos, y reemplaza a *Don´t leave me alone Daisy*. La historia de los que cazan elfos es obra de Hiroshi Yagami, y la podéis encontrar (es un decir), en el *Denki Comic Gao*, de Mediaworks. Parece un producto comercial, tiene muy buena pinta y, como mínimo, te entran ganas de verla.

CHOO MASHIN EIYUU DEN WATARU (El super héroe de leyenda Wataru)

El diseño de esta serie de Sunrise me recuerda mucho a una que emitió Antena 3 hace años: *Superfénix*. Para variar, en TV Tokyo cada martes, y también cuenta con manga, en el *Asuka Fantasy DX*, de Kadokawa. Por lo que parece, el chico quiere ser guerrero y lucha contra los malos porque... ¿es su trabajo?

VISUSU VIRUSU BASUTAA SAAJI (Virus virus buster serge)

La primera vez que te tropiezas con el diseño de personajes de *Virus*, te sorprendes ante la... esto, exuberancia de sus protagonistas femeninas, que están de muy buen ver. El responsable es Masami Obari, que junto a Natsuki Mamiya, la diseñadora de mechas, dan el toque final a esta serie que ha venido a sustituir a *Hyper Police*, esa cuyo manga publicarán algún día. En antena los martes en TV Tokyo.

BATTLE ATHELETESS: DAIUNDOKAI (Las atletas luchadoras: gran encuentro deportivo)

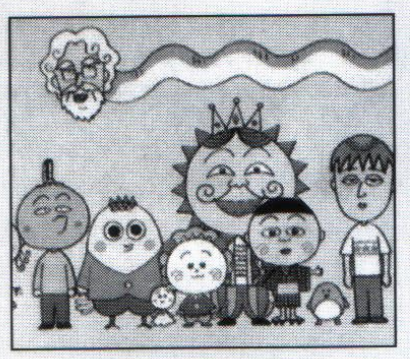
De mano de AIC, la conocida productora de *Tenchi Muyo!*, *El Hazard* y tantos otros animes de calidad, encontramos los viernes en TV Tokyo esta serie en la cual las chicas deben enfrentarse a varias difíciles pruebas en una competición interplanetaria. Diseños atractivos y mucho humor reemplazan a *Slayers Try*.

GANBARE GOEMON (Adelante, Goemon)

Parece ser que Goemon es esa cosa pelopincho que come como una lima en la ilustración adjunta. En fin, encontramos otra de esas series de look sencillo e infantil que te hacen preguntarte dónde están productos como *Escaflowne*, pero que tiene su encanto, y mucho. En concreto, ésta está en antena desde el sábado cuatro de octubre, a las 17 horas en TBS Konami, y reemplaza a *Kikochan smiles*, otra que tal. Éstas son las que tienen más puntos para verse en España, así que...

SAKURA MOMOKO GEKIJO KOJIKOJI (El teatro de Sakura Momoko: Kojikoji)

Esta es la serie que sustituye a *¡Estás arrestado!*, la serie de televisión basada en el manga de Kosuke Fujishima. Como veis, no tiene mucho que ver. Más bien parecen dibujos de niños, aunque seguro que tienen su gracia (porque sino pronto dejarán de emitirla). El manga de esta serie aparece en el *Monthly kimi to boku*, y empezaron a emirla el mismo día que *Goemon*... y son del mismo estilo... ¿es una conspiración? La serie no tiene los diseños ni el tema más interesante del mundo, pero seguiremos informándoos.

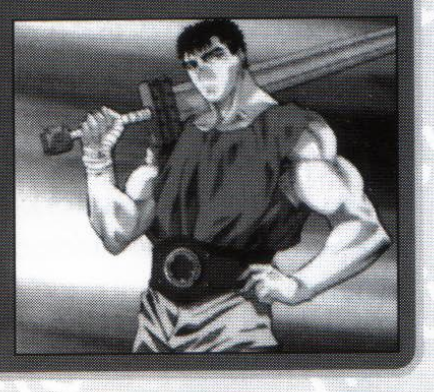


KYUUKETSUKI MIYU (La princesa vampiro Miyu)

La misma productora encargada de *Battle athletess* ha decidido adaptar las andanzas de Miyu al formato televisivo. Se nota que consideran que éste es un producto de calidad, con mucha calidad, porque el equipo técnico es muy cuidado, y lo mejor es la música de Kenji Kawai. Definitivamente, muy atractivo.

KENFU DENKI BERSERK

Otra serie de televisión que también tiene un manga (*Gatsu el guerrero negro*, por cierto), en este caso de Kentaro Miura y publicado en la revista *Young animal* de Hakuensha. Por lo poco que sabemos, parece que va de fantasía heroica, con espadas y demás, pero tampoco podemos asegurarlo hasta que no nos llegue más información. El primer episodio se emitió el siete de octubre en Nippon TV, y el horario fijo de la serie será los miércoles (por si os interesa). Está producida por VALP, animada por el estudio OLM (y más siglas), y el diseñador es Naohito Takahashi.

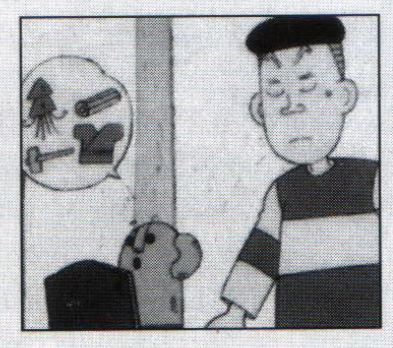


FORTUNE QUEST L

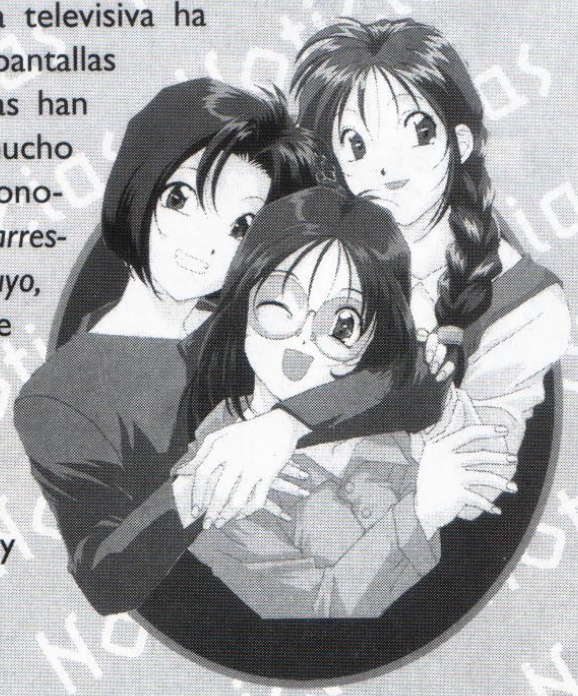
El dieciocho de octubre, empezó a emitirse la serie de televisión de *Fortune Quest*, una serie cuyo manga se ha publicado en España de la mano de Planeta y que, aunque no causó sensación, consiguió interesar a más de uno, por tratarse de un producto fresco y entretenido. El manga tenía la estructura apropiada para pasar a la pequeña pantalla, y aunque ha tardado un poco (antes sólo había una OVA), los diseños prometen mucho.

HANI TAROH DESU (SOY TARO HANI)

Los japoneses se están aficionando a introducir series de clips animados en sus documentales o programas de noticias. Ya os hablamos de la extraña familia y ahora nos llega este *Hani Taroh Desu*. Es una serie de mini episodios de cinco minutos emitidos en el J-Channel news program. Se estrenó el 30 de septiembre y se emite en la TV Asahi. El creador es Akihito Mejima y el diseñador de personajes es Onishi Yoh-ichi. Esta nueva serie de clips substituye a *Azumi Mama Mia*. El estilo es de lo más peculiar, nada comercial, y un poco en la línea de *Crayon Shin Chan*.



El comienzo de una nueva temporada televisiva ha comportado el relevo de series en las pantallas japonesas. Algunas realmente emblemáticas han finalizado, como *Dragon Ball GT*, que lleva mucho tiempo ya pululando por ahí, y otras más conocidas también, como *Taiho Sichauzo* (*¡Estás arrestado!*, para entendernos), *Shin Tenchi Muyo*, *Slayers Try* (aunque, con el éxito que tiene esta saga, pronto habrá una continuación, probablemente), el *Maze* de Akahori, *Hyper Police*, *Mach Go Go Go*, y otras menos conocidas como *Don't leave me alone*, *Kero kero chaimu*, *Hareluya II BOY*, *Kikochan smile* y *Anshin Uchuu Ryoko*.

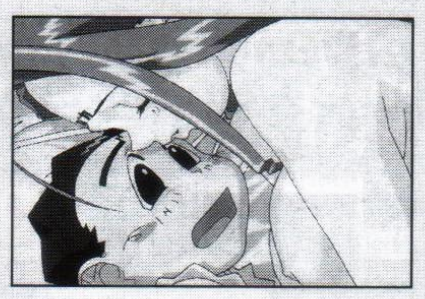


DETATOKO PRINCESS

Tenemos a una monísima princesa de un país mágico, Lapiz (es cierto, se llama así). Como princesa, domina una conjuro muy poderoso, el Magic Lazer, pero es bastante atolondrada y, para que espabile, su madre decide mandarla a un país amigo para que aprenda a ser responsable, que ya toca. Pero comete un pequeño error, y manda a la pobre Lapiz donde no debe, y ahí empiezan los problemas de verdad. Un tema no muy original pero con diseños cuidados y atractivos.

SAKURA TAISEN

La esperadísima OVA basada en el videojuego para Playstation que cuenta con diseños de Kosuke Fujishima por fin va a salir a la venta. Dejando de lado los diseños, que son impresionantes, según la información disponible en las revistas especializadas japonesas, lo más interesante serán los diseños de vestuarios. En fin, esperamos que la animación también valga la pena, y que la historia sea coherente... y que la editen algún día, claro.



PHOTON

AIC es una de las productoras más importantes y prestigiosas de Japón, y con *Photon* retoman un poco el viejo tema de chico rodeado por muchas chicas de belleza espectacular que, inexplicablemente (al menos, con lógica), están locas por sus huesos y son capaces de todo para llevárselo al altar. En esta ocasión, el detonante es la hermana del protagonista, Aun, que se enamora de un chico, comete un robo y a la que Photon persigue en su huida para ayudarla. Y en el camino encuentra a una hermosa mujer en una nave abandonada. Y empieza el lío.

SABER MARIONETTE J

De mano del amigo Satoru Akahori tenemos esta OVA de *Saber Marionette*, titulada *Lorelei no Yatsu* (la melancolía de Lorelei). Humor desenfrenado, escenas comprometedoras y unas preciosas Saber que intentan comportarse como adorables amas de casa japonesas.

YUSHA SHIREI DAGON-SUISHO NO HITOMI NO SHONEN (El chico de ojos de cuarzo)

Basada en la serie de televisión del mismo nombre, en este segundo y último volumen lo más destacable es el nuevo diseño de los exoesqueletos de los dagons, los Dagtecter (la ilustración de la derecha). Lo que también resulta impresionante es la transformación de los protagonistas para acoplarse a sus protecciones.

MACROSS 7 DYNAMITE

Esta OVA de cuatro episodios pretende retomar el tema de la serie de televisión de *Macross 7* donde, a golpe de guitarra, se enfrentaban a los invasores. Cansado de la presión, Basara emprende un viaje sin destino y encuentra a la preciosa Elma en el planeta Zora. La historia original es de Shoji Kawamori, y está a la venta desde el dieciocho de diciembre.

Una de las OVAs que ha finalizado hace poco es *Yakumo tatsu*, que ya comentamos hace pocos números. Esta historia de poderes paranormales parece que ha tenido un relativo éxito en Japón, aunque no ha sido nada exagerado. Lástima, porque la historia prometía.

Otra OVA que también ha pasado a mejor vida (es un decir), es *Lamune & 40 fresh*, de nuestro amigo Satoru Akahori (si os fijáis, este hombre está metido en un sitio u otro). En este último episodio, Electon deberá luchar por su amor después de que muera la cuarta Lamune. Lamune (no sé cuántas hay, parece ser algo así como *Evangelion*), Paffe y Cacao deberán luchar con todas sus fuerzas para combatir contra los caballeros de leyenda. y otra buen noticia, la OVA de *Blue Seed 2* parece que continúa tras una pausa como de un año y medio. Bienvenida sea.

De momento, no ha acabado nada más, pero ya veremos cómo sigue la cosa...

INTERNACIONAL

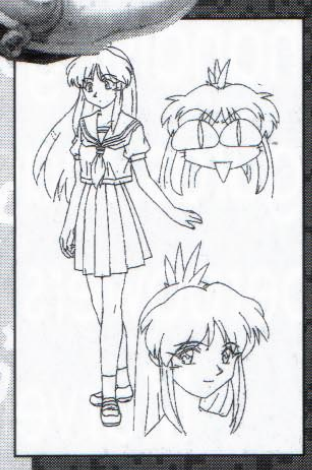
Para inaugurar esta sección de *Internacional* hemos decidido fijarnos en nuestro país vecino, Francia. A pesar de cierta recesión, es envidiable la buena salud del manga y del anime, presentes en todas las grandes superfícies, y con tiendas especializadas que son la envidia de cualquier otaku.

En cuanto a manga, lo más destacable es la publicación del magnífico *Buddha* de Tezuka y de *Shadow Lady* por parte de Tonkam, *Detective Conan* y *Yu Yu Hakusho*, de Kana, siguen con buen pie, mientras Casterman apuesta por *L'habitant de l'infinit* (*La espada del inmortal*) y Delcourt continúa su edición de *Legend of Mother Sarah*.

En cuanto a anime, Canal + Francia va a emitir *Iria* y un clásico, los *Barbapapas*, realizados entre otros por Katsuhisa Yamada (*Robotech, Devil Hunter Yohko*). Lo que también emiten es *Evangelion*... Y encima los chicos de Animeland han sacado un completísimo dossier de Go Nagai. Para morirse de envidia, vamos.

Pronto se estrenará la película de Shoji Morimoto *Noise man*, ya comentada en meses anteriores. A esperar tocan.

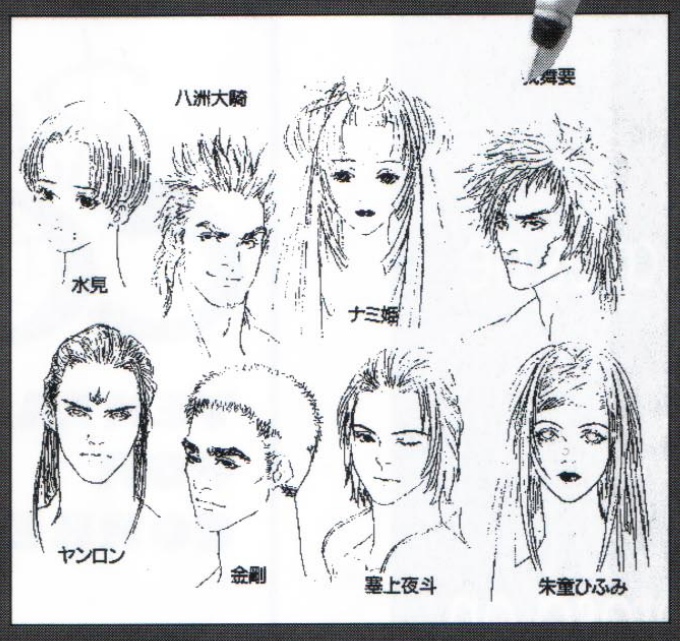
La película que ha presentado Japón a los Oscars de la Academia de Hollywood es, ni más ni menos, *Mononoke Hime*. Aún no se sabe nada de las nominaciones, pero se dice que quizás Disney esté poniendo en juego toda su influencia para que resulte nominada y poderla distribuir sin problemas como animación para adultos.



Coincidiendo con el nuevo manga de *Cat girl Nuku Nuku* de Yuzo Takada, se empezará a emitir el siete de enero la nueva serie sobre esta monísima y loca androide con cerebro de gato.

MULTIMEDIA

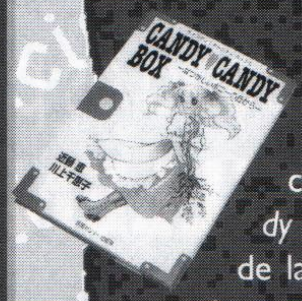
Melty Lancer es un videojuego de simulación para Playstation y Segasaturn del que se va a realizar una OVA. Estará ambientada en el año 2086, en el que los humanos han entrado en la federación galáctica. Melty Lancer es el nombre de las chicas que trabajan como inspectoras de la federación en cuestión de seguridad.



Lo último que hemos sabido de Akemi Takada es que ha diseñado los personajes de un videojuego para Playstation acerca de una chica que quiere ser idol singer (¿no os suena bastante a *Creamy mami*?). Dejando de lado el tema del videojuego, el diseño es precioso, como todo lo que hace esta mujer.

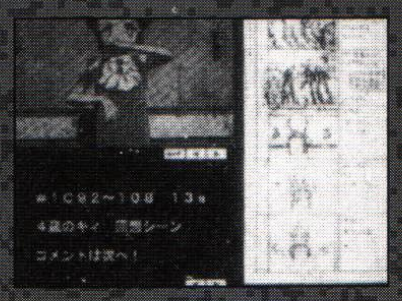
Sonoda no sólo se entretiene con su nuevo manga, *Cannon God Exxaxion*, sino que aún tiene tiempo para diseñar los personajes de este videojuego, con el poético (y largo) nombre de *Sue chi Pai adventure, doki doki nightmare*. En fin, parece que el bueno de Sonoda ya lo había intentado en anteriores ocasiones. Esta vez aparecen dos chicas nuevas, Kotori y Lilim, las de las imágenes.

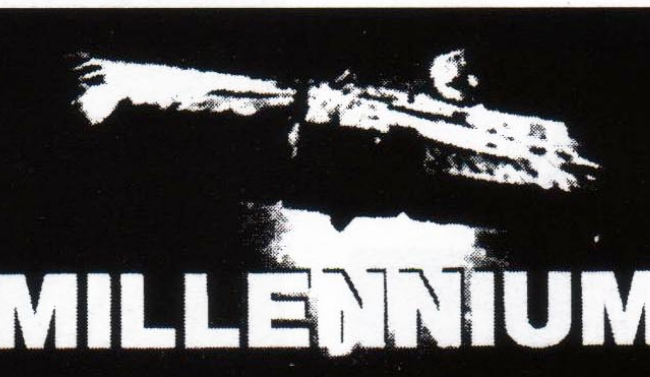
Ryusuke MIta, el autor de *Dragon Half*, ha empezado a publicar un nuevo manga en la revista *Afternoon* llamado *Aiten myoo monogatari* sobre un dios budista y una estudiante de instituto. El mes que viene, más.



Los amantes de *Candy* están de enhorabuena... si viven en Japón, claro. Acaba de salir *Candy Candy Box*, donde se recopila parte de la historia e ilustraciones. Una joya que sólo vale 1262 yens.

De *Kei the metal idol* no sólo podéis encontrar las OVAs en el mercado estadounidense, sino que podríais haceros con este doble CD-ROM de la serie al módico (o no) precio de 6.800 cada uno.





MILLENNIUM

LA TIENDA DE COMICS DE SANT ANDREU

En ella encontrarás manga, cromos, merchandising, maquetas, figuras, magic, Spawn, Superpowers, Dragon Ball, Marvel, DC...

También figuras y naves de Star Wars

La Fuerza es poderosa en
MILLENNIUM

C/ SANT SEBASTIÀ 39
08030 BCN
TEL.: 346 01 43

MARVEL
IMAGE
D.C.
DARK HORSE

NORMA
CAMALEÓN
GLENAT
LA CÚPULA

Además de todo el Comic nacional, podrás encontrar Magic-TG, Juegos de Rol y merchandising en general.

COMICS

Barris i Buixó, C.C. Les Palmeres, local 12
17200 PALAFRUGELL (Girona)
Tel. 972 - 30 22 73

TANKOUBON

Este mes la verdad es que no vamos a hablar de muchos tankoubons, en realidad sólo de este *Ryu Seïki*, disponible en francés por Manga player. Este mes, no obstante, hacemos un buen repaso a una de las revistas de más tirada en Japón, el Shonen Sunday, la misma donde se publica *Inuyasha* y *Conan*, aparte de comentar la nueva *Nuku Nuku* publicada en el Shonen Ace por cortesía de Yuzo Takada.
El ISBN es:
***RYU SEÏKI* ISBN 2-910104-24-9**

RYU SEÏKI, (Manga player)

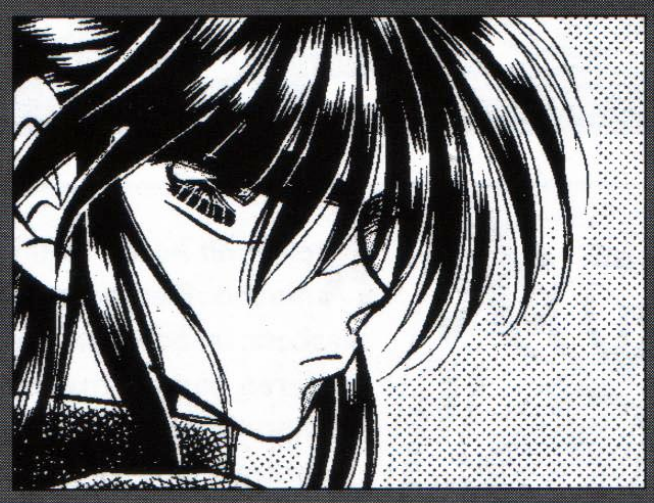
por Jaime Rodríguez

La publicación de manga en el mercado francés se ha ido dividiendo entre las series más punteras y para todos los públicos (*Dragon Ball, Sailor Moon, Alita...*) y obras de bastante calidad (la colección Manga de Casterman es una buena muestra de ello, con libros como *L'Autoroute du soleil,* por ejemplo).

Así que, inexplicablemente, de tanto en tanto, cuelan un gol y editan "bichos raros" como este *Ryu Seiki,* obra que está a medio camino de demasiadas cosas como para resultar interesante.
Vayamos por partes:
-El género: se trata de una extraña mezcla entre fantasía heroica y shojo, pero sin la intensidad de la primera ni el posible atractivo del segundo.

- La narración: En este apartado ocurre algo que puede observarse con frecuencia en obras shojo, y es que los personajes son arquetípicos. A priori, eso no tiene por qué ser un problema, de no ser por el exagerado ñoñerío que se le imprime a la serie y porque hace que todo sea exageradamente previsible. Por otra parte, las secuencias no quedan del todo bien explicitadas, y el autor se dedica a saltar de situación en situación, sin la debida introducción de personajes y lugares. La acción nunca termina de progresar y resulta, por lo tanto, un poco difícil de entender. Da la impresión de que el autor desarrolla el manga a medida que lo realiza, sin demasiada conciencia de hacia dónde se dirige.

- El dibujo: aunque quizá es el mejor apartado de este manga (al menos es bastante correcto), lo cierto es que le falta capacidad para transmitir algo. Quizá se deba a las convenciones del género, quizás a la impericia de un dibujante poco imaginativo... Además, recuerda curiosamente a Takeuchi (lo cual no deja de resultar raro).



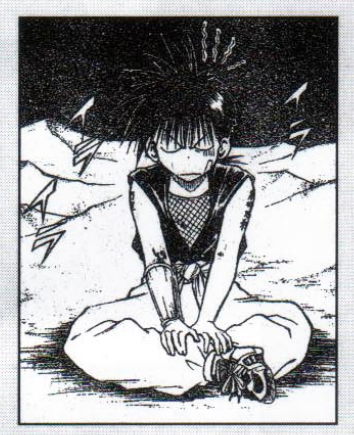
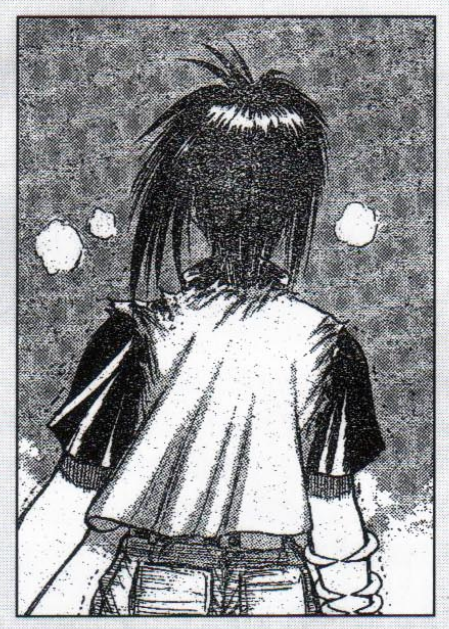
En resumen, *Ryu Seiki* es, con suerte, un manga de consumo, sin más pretensiones (tampoco podría tenerlas...) y para un público poco exigente, por no decir en absoluto exigente. Ahora, eso sí, se necesita tener un estómago capaz de digerir una piedra, porque con lo lentamente que progresa la acción, resulta difícil que el manga no se le caiga a uno de las manos y poder llegar hasta el final de la lectura.

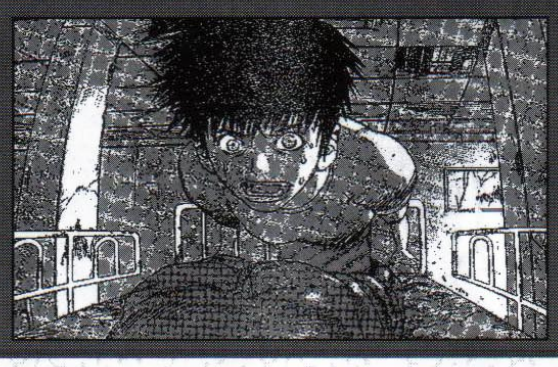
Pasando revista

por Enrique Pilón

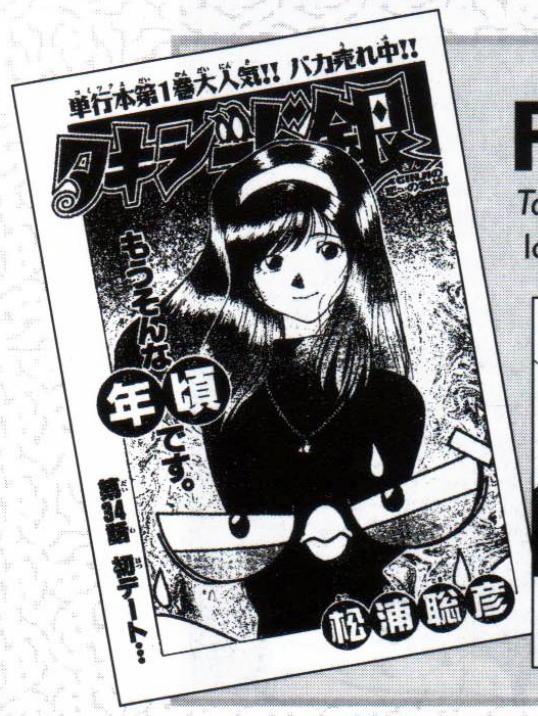
El Shonen Sunday es una de las revista de la prestigiosa Shogakukan que más éxito tiene. En ella encontramos series tan famosas y conocidas como lo nuevo de Rumiko Takahashi, *Inuyasha*, *Meitantei Conan* de Gosho Aoyama, o *H2* de Adachi. También hay otras series menos conocidas, como *Love*, o *Inya kodomo* (este es rarísimo), *Megumi no daigo* (una ecologista, o así), o *Fanshii zatsugidan*, de donde hemos extraído la interesante imagen de conejito con cara de hombre adulto. Como veis, hay mucha.... esto, variedad. Pero eso sí, te ríes un rato.

Rekka no honoo es un manga que, viendo la dulce portadilla de presentación engaña, y mucho. Piensas encontrar la historia de una niñita en plan caperucita roja con su mascota, un adorable zorrito, y al pasar página entras de lleno en una historia de ninjas con poderes paranormales y demonios. Y de repente abandonas el campo de batalla y reencuentras a la preciosa niñita y al zorrito. Es rarillo, pero cuenta con buen dibujo y es muy atractivo, y es seguro que será publicado en España este próximo año.

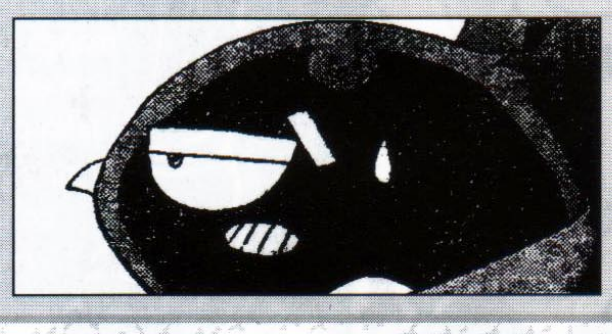





Arms, el manga de Ryoji Minagawa, es quizás una de la series no-famosas más interesantes de este número del Shonen Sunday. No sólo tiene un dibujo interesante, sino que la historia promete. Se desarrolla en un instituto, pero está alejadísima de las soap operas a las que estamos acostumbrados. Parece que algo se cuece entre los alumnos, algunos son cyborgs y son atacados por unos tipos con muy mala pinta que no sé por qué creo que son militares. La imagen final es de lo más prometedora, el protagonista acorralado por sus atacantes, acaba de matar a uno y su sombra ya no es humana, sino diabólica. Como mínimo te entran ganas de saber qué pasará ahora.

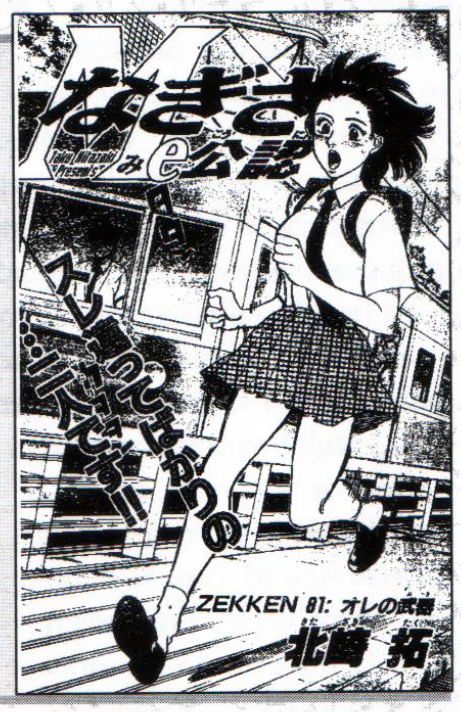


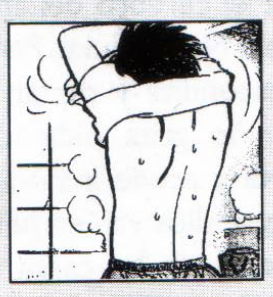
Pen Pen y Pippin, el fantástico pinguïno de *La tragedia de P*, han calado hondo en los corazones de los aficionados españoles, y aquí tenemos otro que añadir al grupo. En *Takishiido Ginji* tenemos a un monísimo pinguïno que antes era una persona. Lógicamente lo pasa mal, acompañando a la chica que le gusta en su cita con un chico que no se quita el casco de motorista ni para beber café y que, presumiblemente, se hace pasar por el desaparecido Ginji (el pinguïno, vamos). La verdad es que el tema de este manga es, cuanto menos, original, y parece ser muy divertido, por lo menos estas pocas páginas lo son.



Lo primero que me llamó la atención de este manga fue el diseño de uno de los protagonista, clavadito al protagonistas de una serie larguísima de OVAs llamada *Cyber formula* que a mi hermana le encanta. Aparte de este detalle curioso, el manga en cuestión, *Dan Doh!*, de Nobuhiro Sagata, parece más o menos deportivo, o al menos hay algo de golf mezclado con la historia, pero no parece ser ése el tema principal, sino el cambio brusco del padre del protagonista, si es que realmente es su padre, porque con la gorra calada hasta los ojos se hace un poco difícil reconocer a alguien. En resumen, parece bastante interesante aunque no es una maravilla del manga actual.

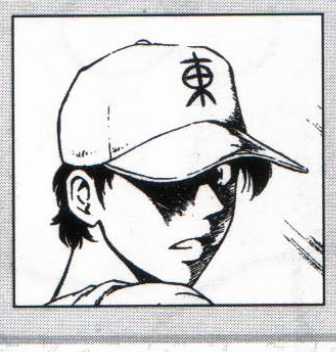
Nagisa me koonin es un manga costumbrista que tiene como protagonista a Nagisa, una estudiante de instituto normal y corriente, que tiene los típicos problemas de una chica de su edad, como los chicos (sobretodo los chicos). Su chico ideal y del que está enamorada es uno de los componentes del equipo de atletismo de la escuela, y ella es uan de sus más fervientes admiradoras. El grafismo no es la octava maravilla del mundo y la historia tampoco atrae lo suficiente, por lo menos a mí, pero la hemos escogido porque se desmarca un poco de esta revista.





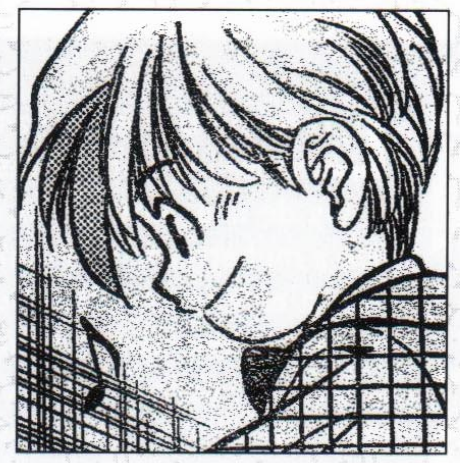
Otra que tiene una portadilla bastante engañosa, al menos comparándola con el contenido de este capítulo. El manga se llama *Devil Devil*, y en ella vemos a una hermosa chica y a un monísimo gato. Y luego te metes de lleno en una historia de posesiones demoníacas en un escenario de espada y brujería, con espadas enormes, trasgos y demás fauna de ese género. Pero lo que no veo por ninguna parte es al chica de la portadilla, ni al gato, ni nada parecido, pero supongo que tendrá relación, porque sino la cosa es grave....

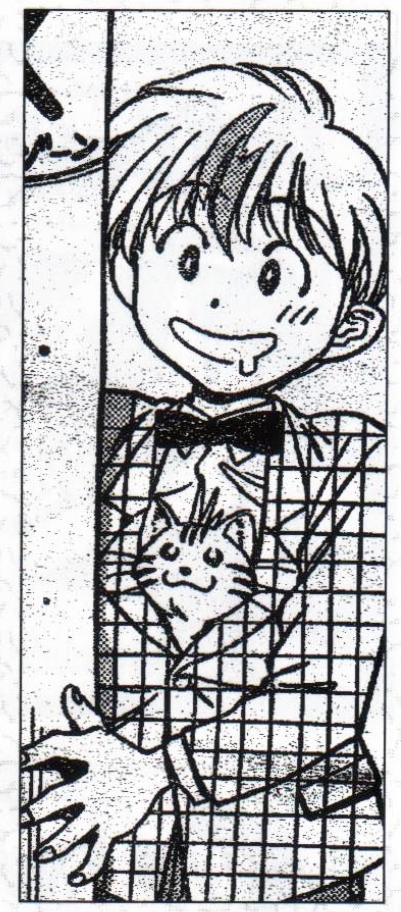
Todos sabéis que el manga inspirado en los deportes es uno de los géneros más populares entre los lectores japoneses. En el Shonen Sunday se publican bastantes series con esta temática, sobretodo de béisbol, es increíble lo que les gusta este deporte. En este número encontramos la nueva entrega de *H2*, una de gimnasia, de tenis, varias de béisbol, otra de fútbol, de golf, y varios deportes que nunca creeríais que pudiera hacerse un manga sobre ellos (uno de motos de agua... en fin).

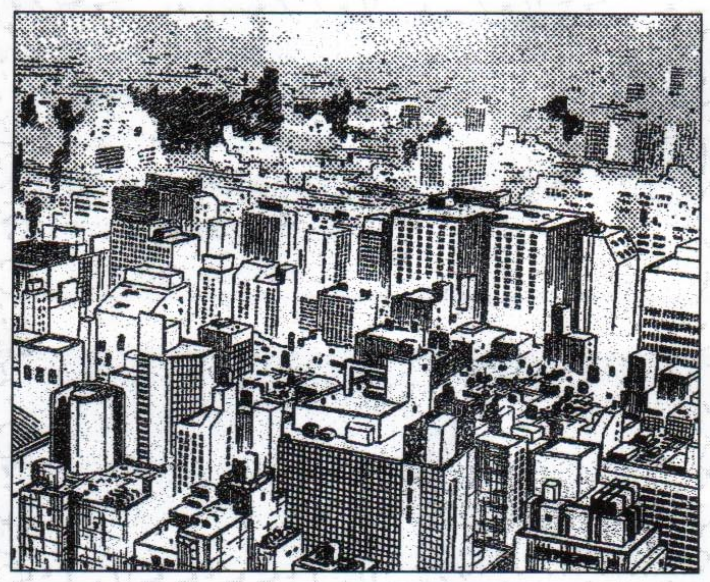


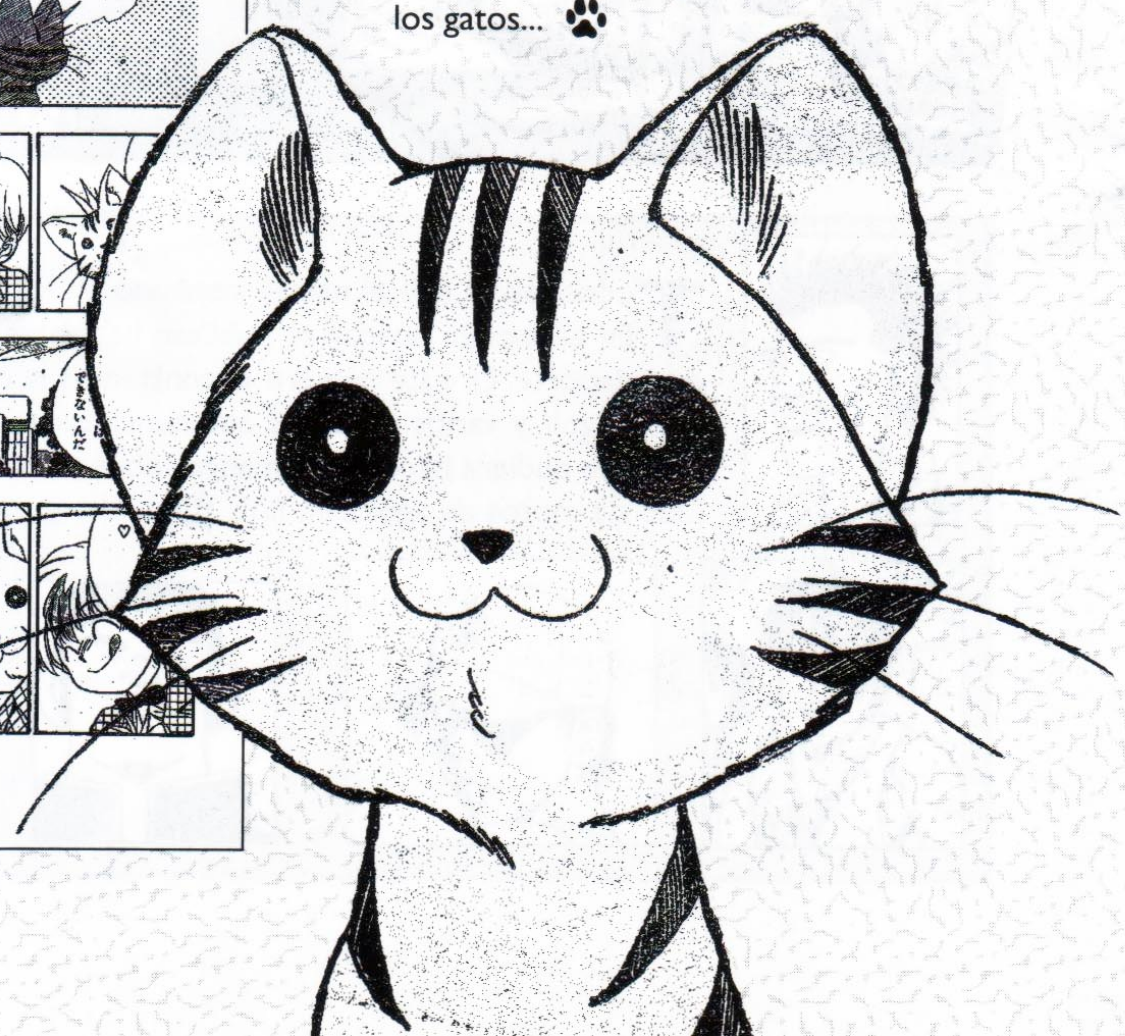
Cat girl Nuku Nuku

Tal vez la obra menos conocida por el aficionado medio de Yuzo Takada sea ésta, *Bannou bunka neko musume*, o familiarmente *Cat girl Nuku Nuku*. Esto se debe, principalmente, a que se trata de un manga de tres episodios. Suena bastante extraño, pero tiene una explicación sencilla: el manga empezó a publicarse en un pequeña editorial, Futabasha, y casi inmediatamente comenzaron los preparativos para la versión de anime, por lo que el manga quedó aparcado al dedicarse Yuzo Takada a diseñar los personajes de la OVA. Y, entonces, ¿a qué viene esto? Pues sencillamente a que las aventuras gatunas de Atsuko, Nuku Nuku para los amigos, vuelven a empezar, en esta ocasión en la famosa revista Shonen Ace (donde se publican, entre otras, *Evangelion*). Pero la historia no continúa allí donde Takada lo dejó en 1992, sino que empieza de nuevo, muy similar, eso sí. En la primera versión, el hijo del profesor Natsume, Ryunosuke, encuentra un gato gravemente herido, y le pide a su padre que lo salve. Pero no puede hacer nada, aunque como es Navidad le hace a su hijo otro regalo: una hermana mayor, un robot cibernético con el cerebro del gatito moribundo. Así nace Atsuko Natsume, pero con tendencias gatunas como ronronear, comer sardinas o cazar ratones. La nueva versión de Takada sobre esta bella androide empieza de forma un poco distinta. Ryunosuke, mientras da un paseo, se encuentra con un gatito abandonado y decide adoptarlo. Gato en ristre, va al trabajo de papá, donde éste está a punto de llevarse a su última creación, un nuevo robot, para que no sea usado con fines militares. Durante la huida son atacados por los miembros de seguridad de la empresa, y logran escapar más o menos ilesos, pero el gatito, llamado Nuku Nuku, es herido y no pueden hacer nada para salvarlo. El padre del chico decide usar el cerebro del animal para su androide, y crea a Nuku Nuku. Pero los malos encuentran su escondite y raptan a Ryunosuke, y cuando el niño grita pidiendo ayuda, Nuku Nuku despierta y acude a salvarlo... en bici. Lo que pasa es que ellos van en helicóptero, pero a pesar de eso, ella se carga el helicóptero y rescata a su amigo. Se nota una cierta evolución entre las dos versiones de este manga, pero por lo que parece ahora va a tener más duración (esperemos). ¿Puede ser que tenga algo que ver con que próximamente se vaya a realizar una serie de televisión sobre esta historia?. Lo que no sabemos es si piensan basarse en el manga (en el nuevo, queremos decir) o si se buscarán la vida o un guionista para crear historias originales. De momento el manga promete y mucho y, ¿quién sabe?, si se alarga, tiene bastantes probabilidades de ser publicado en España. Y es que a mí me encantan los gatos... 🐾









La Lista de la Compra

***Inuyasha* nº3 (japonés) Shogakukan. Por Rumiko Takahashi. ISBN 4-09-125203-6.**
Ahora las aventuras de Inuyasha y Kagome no sólo transcurren en el Japón feudal salvando bellas princesas en apuros, sino también en el siglo XX. Deben enfrentarse a poderoso enemigos que viven en su tiempo; Kagome en particular deberá vérselas con uno realmente terrible: las matemáticas.

***Ping Pong* nº5. (japonés) Shogakukan. Por Matsumoto Taiyou. ISBN 4-09-184740-4.**
Nuestro amigo Matsumoto sigue sin ser publicado en España, una auténtica pena. De todas formas, ahora que su *Assatte dance* está incluido en la revista Pulp, es probable que por fion se fijen en él y veamos algo de una manga tan interesante y prometedor como es su *Ping Pong*.

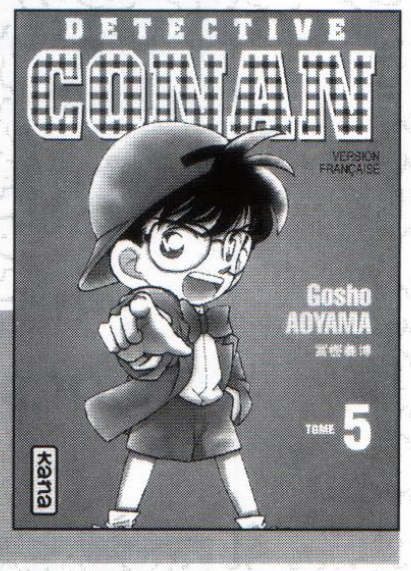
***I"s* nº 2. (japonés) Shueisha. Por Masakazu Katsura. ISBN4-08-972412-7.**
Katsura sigue metiendo al pobre Ichitaka en unos líos increíbles con la llegada de su "novia" del parvulario, una chica que acaba de volver de los USA enamorada de él y dispuesta a cumplir su promesa, pero se encuentra con una situación, digamos, poco favorable.

***Meitantei Conan* nº 17. (japonés) Shogakukan. Por Gosho Aoyama ISBN 4-09-125047-5.**
Supongo que pareceremos un poco repetitivos, pero es que Conan nos encanta, de verdad, y estamos muy contentos al comprobar que en Japón es uno de los mangas más vendidos, pasando incluso delante de Rumiko Takahashi, que ya es decir.

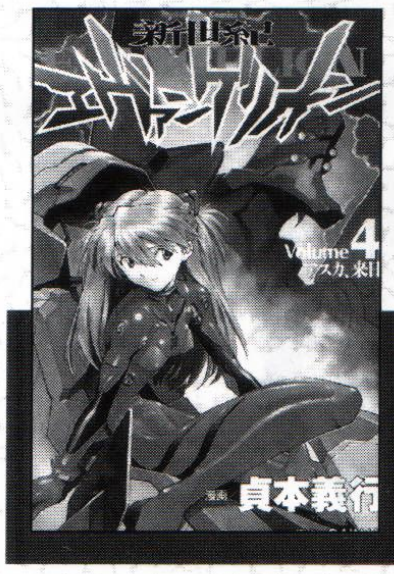
***Belle Starr* nº 1 (francés) Manga Player. Por Akihiro Itoh ISBN2-910104-20-6.**
Una obra del conocido Akihiro Itoh, el autor de *Lawman*, donde aparece un clon de nuestro amigo Irie con el pelo rubio. Es muy difícil que sea por casualidad, y estamos atentos para ver si descubrimos el significado oculto de eso, proque siendo como es el autor, seguro que lo tiene.

***Seraphic Feather* nº 4. (japonés).Hakuensha. PorTakeda & Utatane ISBN4-06-314166-7.**
La continuación de *Seraphic Feather* se ha hecho esperar un poquito, llevaba varios meses sin aparecer por el Afternoon, pero al menos no ha sido en balde; Utatane ha vuelto con fuerzas renovadas y es casi mejor, si cabe, que antes.

***Sakura Tsushin* nº 9 (japonés) Shogakukan. Por U-Jin. ISBN 4-09-151669-6**
U-Jin ya ha olvidado que Tooma iba para drogadicto y ahora se concentra en Urara, que empieza a trabajar en un bar como camarera; eso sí, la falda en cortísima (para quien le interese, claro). Y aparece un chico que también está enamorado de ella y dispuesto a lo que sea para conseguirla. Como si no hubiera suficientes problemas...



***Detective Conan* nº 5. (francés) Kana. Por Gosho Aoyama ISBN 2-87129-149-7**
Nos gusta tanto Conan que este mes hemos incluido en nuestra lista de la compra las dos ediciones disponibles más o menos fácilmente. La edición francesa está muy bien, no nos cansamos de repetirlo, y pronto veremos otra parecida por nuestro país, así que no tendréis que esperar tanto.



***Neon Genesis Evangelion* nº4. (japonés). Kadokawa. Por Yoshiyuki Sadamoto. ISBN 4-04-713197-0.**
Como podéis ver por la portada de este cuarto tankoubon de *Evangelion*, hace su entrada triunfal el personaje, sino más carismático de la serie, sí el más divertido, si no contamos a Pen Pen, claro. Esta Sohryu Asuka Langley es bastante diferente a la del anime, aún más pícara y desenfadada si cabe, y a pesar de que su publicación es más lenta que el caballo del malo, es un manga imprescindible.

AteneO
COMIC•ROL
COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
TEBEO ANTIGUO, JUEGOS DE ROL
FIGURAS DE TODAS MARCAS
WARGAMES
ENVIOS POR CORREO
A TODA ESPAÑA
MAGIC
C/ PORTUGAL, 36
Telf.:(96) 592 30 40
03003 ALICANTE

TOT O- JOX
COMICS & VIDEOJOCS
C/ República Argentina, 47 MATARO TF: (907) 23 70 40
SOMOS ESPECIALISTAS EN MATERIAL DE IMPORTACIÓN
Mangas, Videojuegos, Figuras, Super
Deformes, Anime CD's, Videos PAL inedits,
Bandai cards, Ramis, etc
DBZ ● RANMA 1/2 ● SAILOR MOON R ● YU YU HAKUSHO
-IMPORTACIONES DIRECTAS DE JAPÓN-
¡¡AHORA, VENTA POR CORREO!!
MÁNDANOS TODOS TUS DATOS
EN UNA CARTA Y RECIBIRÁS
GRATIS NUESTRO CATÁLOGO DE ANIME

por Minami

spoiler WARNING: X

Los últimos rumores apuntan a que las CLAMP no sólo han dejado aparcada *Clover* por el momento, sino que van a hacer lo mismo con *X* para aclararse y tal vez realizar una historia paralela. Eso dicen unas fuentes, mientras que otras señalan que lo dejan todo para cumplir su "profecía": publicar el último tankoubon de *X*, el 22, en 1999. En septiembre salió a la venta el número 10, así que yo me inclino más por la última hipótesis, aunque se deba a que esta serie me gusta especialmente.

En España se publicó tan sólo la vuelta de Kamui a Tokyo y el reencuentro con sus amigos, o sea el material correspondiente al primer tankoubon. Empezaremos a contar a partir de ahí, porque supongo que los interesados/as en el tema ya saben lo que ha pasado....

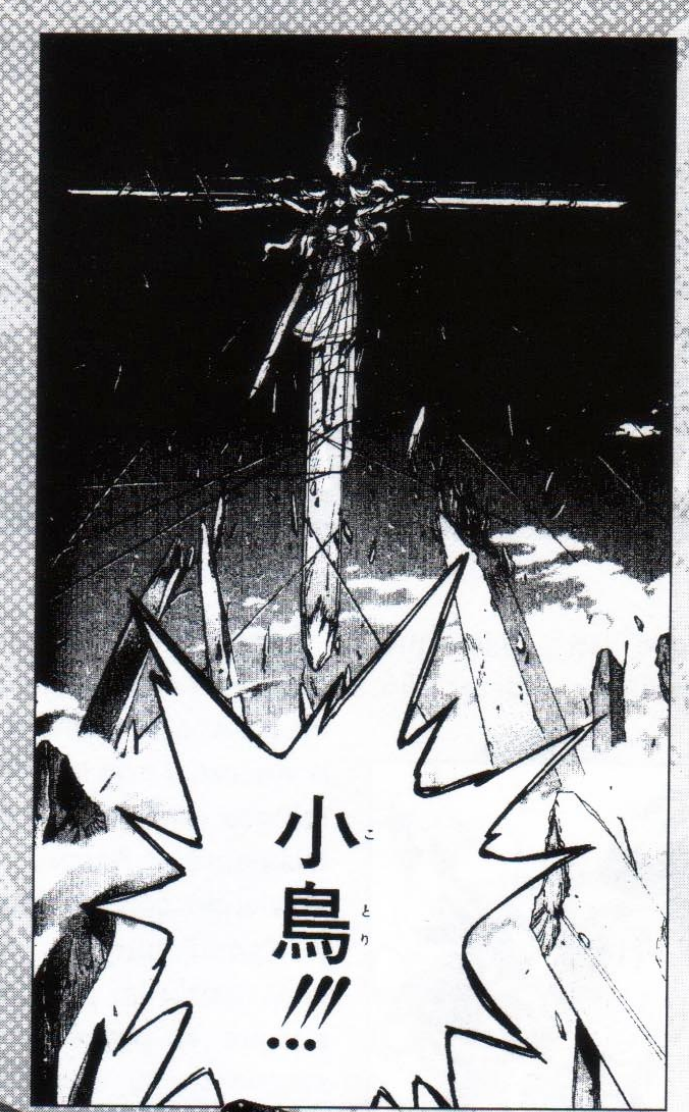
Sorata es un chico vestido a lo *rapper* que quiere hablar con Kamui, pero lo encuentra en casa de los Munou gravemente herido y se "entretiene" (es un decir), luchando contra Yuuto, que también quería tener unas palabritas con Kamui. Durante su pelea, que se desarrolla dentro de un campo de protección, aparece Fuuma, el hermano mayor de Kotori, que ha podido entrar (dichos campos son pequeñas desviaciones dimensionales). Los dos contrincantes quedan tan sorpendidos que lo dejan correr y Sorata acompaña a Fuuma para conocer a Kamui. Mientras éste dueme, en su sueño asiste al trauma infantil de Kotori, que es bastante fuerte: vio el cuerpo descuartizado de su madre en una escena bastante escabrosa. Kamui recuerda su infancia con sus amigos, la muerte de su madre, y ve cómo Kotori muere descuartizada (algo parecido a su madre pero con cables), y abraza llorando su cabeza (atentos a esta escena, que se repite). Aparece Satsuki, una chica que ha creado un súper ordenador, el Beast 666, al que está conectada, que le confirma a Kanoe (hermana de Hinoto, la vidente, y con los mismos poderes que ella) que ese chico definitivamente es Kamui.

Volviendo con los Munou, Sorata y Kamui pueden intercambiar unas palabras, pero no muchas, porque el padre de Kotori ha sacado de su escondite la causa de la muerte de su esposa: la espada que, legítimamente, pertenece a Kamui, y por la que su esposa dio la vida. Sin embargo, no puede entregarla, ya que Nataku, un Dragón de la tierra, lo mata y se la arrebata.

En una visión, Hinoto ve la espada, a continuación dos Kamuis, un ángel y un demonio, cada uno con su espada, que empiezan a luchar (esto también queda para más adelante). En el funeral, Sorata y Kamui están hablando y ante ellos aparece Tokiko, la enfermera del instituto. Se parece increíblemente a la madre de Kamui, ya que es su hermana pequeña, y le promete a Kamui contarle cosas sobre su clan, los Magami. Mientras tanto, Arashi (la chica con la espada oculta en su mano), debe luchar contra unos espíritus, y así conoce a Seichiro, que domina el poder del viento... y es editor de shojo manga de la editorial Kadokawa Shoten (donde publican las CLAMP, menuda coincidencia, ¿verdad?).

Yendo hacia casa de Tokiko, se les une Arashi, que les acompaña, pero allí encuentran con el lugar en llamas; Kamui intenta entrar, pero Sorata lo detiene y Arashi añade que no hay ninguna presencia humana dentro. La última imagen es la de una hermosa mujer, en ropa interior,

El padre de Fuuma y Kotori no sólo perdió a su esposa sino que fue asesinado por un Dragón de la Tierra



que sonríe sentada en lo alto de un poste. Fuuma tiene unas alucinaciones, aparentemente provocadas por Kanoe, en las que ve a su madre muerta y cómo Kamui bebe su sangre, la muerte de su padre y cómo Kamui asesina a Kotori con la famosa espada.

Como de pasada, Arashi menciona a otro dragón de la Tierra, el decimotercer miembro del clan Sumeragi.... Subaru (seguro que a más de uno le suena).

Por fin Kamui es conducido ante Hinoto, que le muestra la destrucción que provocarán los Dragones del cielo, e intenta atraerlo hacia su lado. Kanoe aparece en el sueño de su hermana mayor, e intenta convencer a Kamui, pero éste no parece decidirse por ninguna. Enfadado, coge a Hinoto por el cuello, sin que nadie pueda detenerlo, y entonces aparece un Inugami, el espíritu de un perro.

Kotori tiene que ir a hacerse un chequeo, pero no sabe que relacionarse con Kamui sea tan peligroso, pues el Beast 666 la ataca, aunque la salva un extraño hombre, que le advierte de que tenga cuidado (claro, como si cada día te atacaran cables electrificados...).

El inugami resulta ser el *amigüito* de Yuzuriha Nekoi, otro Dragón del cielo (el Nekoi, gato, es para alejar sospechas). Su dueña es una colegiala de 14 años, a la que Sorata adora después de que comente que Kamui debe ser de su clase por su altura y luego le ofrece dulces. Son atacados, lo que nos permite ver los diferentes poderes de los dragones, y cuando el ataque cesa, se ve la silueta de un hombre y un halcón. Es curioso, estoy seguro de haberla visto antes... Y por cierto, Sorata se hiere al proteger con su cuerpo a Arashi (según la profecía de su maestro, morirá por la mujer que ame... y como él dice, por lo menos que sea hermosa).

Kamui está desconcertado por los últimos sucesos, y se va a dar un paseo por el parque... donde se encuentra con Kotori. Al principio ésta no sabe cómo comportarse, pero en una caída tonta (MUY tonta), Kamui se lanza a cogerla y acaban los dos en el suelo (y parecía tonta, la niña). Kamui recuerda cómo era la Kotori que conoció mientras ella "habla" con las palomas y son observados por Sorata y Arashi. Como el ambiente es, digamos, propicio, Sorata intenta ligar con Arashi, pero ésta no le hace el más mínimo caso. Cuando estaban hablando de nuevo de Subaru, se les presenta Karen Kasumi, la chica en ropa interior, que les da su tarjeta... y todo se explica porque trabaja en una barra americana, cosa que soprende y escandaliza bastante a nuestros tiernos protagonistas. Kamui recuerda la promesa que le hiciera a su madre, de que protegería a Fuuma y Kotori, cuando son atacados por un viejo conocido del universo CLAMP: el asesino del clan Sakurazukamori, Seishiro Sakurazuka. La pobre Kotori se ve envuelta en la pelea, e impide a Kamui luchar libremente. Kamui está en serios problemas, cogiendo a Kotori con una mano para impedir que caiga por un precipicio y con Seishiro a punto de atacar, pero le salva la oportuna intervención de... Fuuma, que ha sido capaz de entrar en la ilusión de los Sakurazukamori, y Seishiro se deshace en pétalos de cereza. Fuuma está algo extraño, durante unos momentos tiene una actitud inquietante hacia Kamui, pero Kotori despierta y todo vuelve a la normalidad. Por su parte, Sorata llama al clan Sumeragi requiriendo los servicios de Subaru, que recibe el aviso y está decidido a reencontarse con Sei.

En uno de sus sueños (parece ser que Kotori también tiene ciertas dotes precognitivas), ve a Kamui destacarse de un grupo de siete figuras embozadas; alegre, corre hacia el alado Kamui, que la invita a venir con gestos y la abraza. Pero el reflejo de él en el agua es distinto, tiene alas de demonio, pero hay algo extraño en ellos: el Kamui angelical tiene una expresión malévola en el rostro, mientras que el demoníaco parece sufrir por ella. De repente se encuentra sujeta a una cruz mediante cables y, como si de un espejo se tratara, se ve a sí misma muriendo descuartizada y cómo su cuerpo se deshace en pétalos de cereza. Fuuma vuelve a tener otro de esos lapsus extraños y parece amenazar a Kamui, pero la llegada de Tokiko, ensangrentada y desfallecida, le vuelve a cortar la frase.

La tía de Kamui le dice que ahora él es el único

descendiente del clan Magami, y le explica que Saya, la madre de Kotori y Fuuma, llevada por su gran amor hacia la madre de Kamui, Tooru, decidió dar su vida a cambio del nacimiento de la espada de Kamui. Ahora que esa espada ha sido robada, ella le entregará otra, y de su cuerpo nace la segunda espada, aunque eso supone la muerte de Tokiko. Su cuerpo queda igual que el de la madre de Kotori, y Kamui coge su cabeza y grita su nombre (sé que soy repetitiva, pero parecen tener algo especial con las cabezas decapitadas). El espíritu de Tokiko se le aparece y le dice que debe acudir a los Clamp Gakuen Tanteidan (y más crossovers...). Lo que ni Fuuma ni Kamui esperan, es la llegada de Kotori, que al presenciar la escena retrocede seis años y resucita el cuerpo masacrado de su madre, entrando en un estado catatónico. Como en trance, se dirige hacia la cabeza decapitada, y cuando Kamui intenta detenerla, Fuuma lo coge y le susurra que han nacido dos espadas... cuando Kamui se gira para mirarlo a los ojos, descubre una expresión malévola en él. Kotori no puede soportar lo que le ha pasado y se encierra en su mundo interior. Parece sumergirse en la sangre que inunda la habitación, que se transforma en agua (a todo esto, aún no ha soltado la cabeza). Allí se le acerca una sirena... su madre, Saya. Kotori le dice que está muy contenta, que deseaba verla, y su madre le explica su enorme amistad hacia Tooru, cómo habían sido inseparables desde que se conocieron en el instituto, y que murió por ella. Le dice que es el destino de las mujeres de su familia, morir por la persona que aman (y, en el caso de Kotori, esa persona es, naturalmente, Kamui).

Kotori sale del agua y se encuentra ante una cama velada por una gasa transparente, donde yace una figura entubada. Esa persona le dice que ha entrado en su sueño, y le pregunta qué ha visto. Kotori se pone a llorar al recordar a su madre, y el chico le pide que no llore. Ambos entran en el sueño del chico, llamado Kakyou. Kotori se siente muy a gusto con su nuevo amigo, que parece comprenderla, y le explica que pronto el mundo desaparecerá, y Kotori se pone a llorar al pensarlo. A Kotori le crecen alas de cristal y se va volando, no sin que antes Kakyou le asegure que volverán a verse.

Para proteger a Kotori y acabar esa locura, Kamui está a punto de elegir su destino. En ese momento Fuuma parece transformarse y poniéndole la espada en el cuello lo amenaza y le ataca, pero su propia fuerza destroza los *shojis* de papel (esas ventanas con bastidores de madera que dan al jardín), y vuelve a ser el de siempre. Mientras tanto, una alegre Kotori se acerca a ellos (sin soltar la cabeza), y les muestra unos pedacitos del cristal que cogió cuando estaba con Kakyou. Kotori está totalmente catatónica, y no pueden hacerla reaccionar. Un repentino terremoto sacude Tokyo, y Subaru descubre su causa: ha sido Seishiro. Kotori, dentro de su sueño, vuelve a ver a los dos Kamuis, al ángel y al demonio. En la "realidad" sigue tan ida como siempre, hasta que irrumpen en escena tres protagonistas más: los chicos del Clamp Gakuen Tanteidan, muy creciditos y muy monos. Parecen increíblemente al tanto de todo, conocen a Kamui y lo más sorprendente, también a Tokiko.

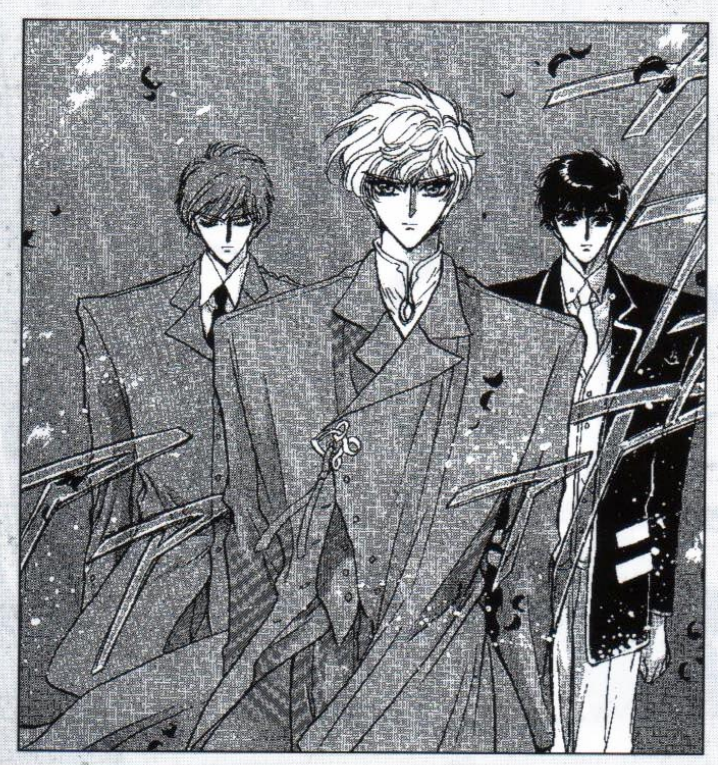
Y por fin el encuentro más esperado: en el tomo 8, página 48, Subaru y Seishiro vuelven a encontrarse cara a cara, después de aquella vez en que él le reveló su pacto secreto. Subaru ha aumentado mucho su poder pero aún no está al nivel de Sei, que comete un grave error: subestimarlo. Subaru crea el campo de protección y luchan entre ellos, mientras los detectives se llevan a Kamui y a los hermanos Munou a sitio seguro. La

Dos caras de la misma moneda: la dulce e inocente Kotori y la creadora del Beast 666, el super ordenador al servicio de los Dragones de la Tierra.

pelea entre ambos médiums se detiene, y Subaru entra en contacto con los Dragones del cielo Sorata y Arashi. En la base secreta de sus nuevos amigos, Kamui puede ver el último mensaje que le dejó Tokiko, en el que le obliga a elegir un destino. En ese momento, tanto Kanoe como Hinoto tienen el mismo sueño, dos Kamuis, y uno de ellos asesinando al otro. Se despiertan asustadas y Hinoto empieza a gritar que alguien detenga a Kamui. Mientras se lo piensa, Fuuma le hace compañía, vigilando a Kotori, que en su estado no sabe lo que hace y se comporta como si estuviera loca. Con una alegre Kotori en brazos, Kamui decide por fin su destino: quiere protegerlos y se unirá a los Dragones del cielo. Pero una vez pronuncia esas palabras, Fuuma le dice: *Ya has elegido.* Y le ataca duramente. Entre que no se lo esperaba y lo hecho polvo que está, Kamui ni piensa en protegerse, y tampoco puede hacer nada por Kotori, que acaba, como en todas las premoniciones, atada a una cruz mediante cables.

Para hacer la cosa más interesante (supongo), Fuuma usa la espada y cristales para clavar a Kamui a una columna, primero la mano, luego la pierna, los brazos, y cuando ya no puede más sube a la cruz y mata a su hermana ante los atónitos ojos de Kamui. Pero Fuuma se da cuenta de que dentro de Kotori hay alguien, concretamente un Dragón de la tierra, y va a buscarlo, dejando a Kamui. Y cuando el cuerpo deshecho de Kotori cae al suelo... Kamui coge su cabeza y llora por ella (ya os dije yo que lo de las cabezas traía cola). Seishiro (el bueno), Sorata, Arashi Subaru y Yuzuriha han llegado al lugar y se llevan a Kamui, que ha quedado catatónico, sin saber dónde está. Mientras tanto la "verdadera" Kotori se despide de Kakyou, le da las gracias, y se eleva por los aires.

El estado de Kamui es preocupante, porque no reacciona, y Subaru decide entrar en su mente y hacerlo salir de ese estado. Una vez dentro asiste a sus recuerdos de niñez, con Fuuma y Kotori, y a la muerte de ésta. Para ayudarlo le enseña sus recuerdos, cómo Seishiro mató a su hermana. Por su lado, Fuuma ha encon-

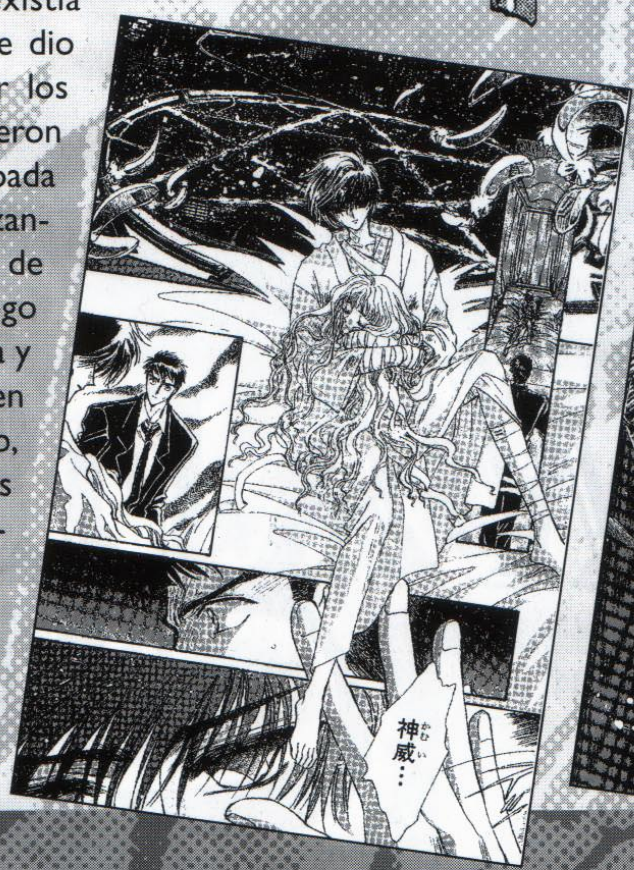


trado a Kakyou, la persona que estaba "dentro" de Kotori, y se lo lleva con él, aunque en el camino se "cruza" con Subaru, que sacaba a Kamui de su inconsciencia. Entierran a Kotori en un parque, al pie de un árbol, porque Kamui sabía que le gustaba la naturaleza y los pájaros; por fin Karen se presenta oficialmente (la sorpresa es enorme cuando comenta que Seishiro es su cliente), y revela que era muy amiga de Tokiko.

Nataku, el clon asexuado y el asesino del padre de Fuuma, ha salido de su cápsula y se lleva la espada que le robó a Kyuogo, matando de paso a algunos de los componentes del laboratorio. Los chicos del Clamp Gakuen llevan a Kamui a un sitio especial: insertando su espada en un lugar determinado todo dará comienzo. Gracias a Hinoto, Kamui asiste a la última entrevista entre Saya, madre de Kotori, y Tooru, su propia madre. Por amor a ella, Saya dio su vida para que la espada viniera a este mundo. Antes de morir, habló con su marido y le puso al corriente de todo; él ya sabía del amor que existía entre ellas y le dio las gracias por los años que vivieron juntos. Y la espada nació, destrozando el cuerpo de Saya. Kyuogo cogió la espada y la guardó en lugar seguro, mientras Fuuma encontraba el cadáver de su madre, tocaba la sangre... y la lamía con una expresión de maldad en sus ojos. También asiste a la muerte de su madre, para que Kamui vaya a Tokyo. Y lo mejor es que acaba conociendo a Kakyou, que se mezcla en su sueño.

Y ahora, por fin, hay siete Dragones del cielo y siete de la Tierra.... cada uno con un Kamui.

Y sólo llevamos diez tomos. Según las previsiones, no estamos ni a la mitad, y ya han muerto algunos de los protagonistas, aunque se han añadido algunos nuevos y muy interesantes. De momento, la dulce Kotori no volverá a salir (por lógica NO debería volver a aparecer, pero claro, estamos hablando de CLAMP, y ya se sabe...). La cosa está muy complicada, Fuuma es muy malo y quiere matarlos a todos; si hacemos caso a la película de X, donde no se salva ni el apuntador, va a acabar como el rosario de la aurora. Esperemos que estas chicas retomen pronto la serie, porque como nos dejen colgados de esta manera lo vamos a pasar muy mal... por lo menos yo.



Yuzuriha Nekoi y su inseparable inugami tampoco tendrán un final políticamente correcto.

¡NO BUSQUES MÁS!
PONEMOS A TU DISPOSICION LAS ULTIMAS NOVEDADES DE MATERIAL JAPONES DE TODAS TUS SERIES FAVORITAS:
DRAGON BALL Z y GT, SAILOR STARS, RANMA 1/2, EVANGELION, NADESICO...
LO MAS NUEVO EN CDS DE MUSICA, POSTERS, BANDERAS, REVISTAS, CD ROM...
TODO A LOS MEJORES PRECIOS QUE PODRAS ENCONTRAR.
¡COMPRUEBALO TU MISMO!.
TENEMOS A TU DISPOSICION UN EXTENSO CATALOGO, QUE PUEDES SOLICITAR GRATUITAMENTE.
GRAN CANTIDAD DE DESCUENTOS Y PROMOCIONES DE LAS QUE TE PODRAS BENEFECIAR.
¡ANIMATE Y LLAMANOS!
CLUB DE VENTA POR CORREO
Últimas novedades: PPCard Dragon Ball GT Part.3 (Goku cuarta transformación) PP Cards de Evangelion Newtipe, Animedia y Animage (revistas japonesas), Cd 18 Dragon Ball...
SAILORTEAM Battle
DRAGON BALL
ALHWADSE Club
APARTADO DE CORREOS 8106
28080 MADRID
TLF: (91) 5261545
FAX: (91) 4792016
e-mail: alhwadse@idecnet.com
DISEÑO: Yamatai

Por Minami

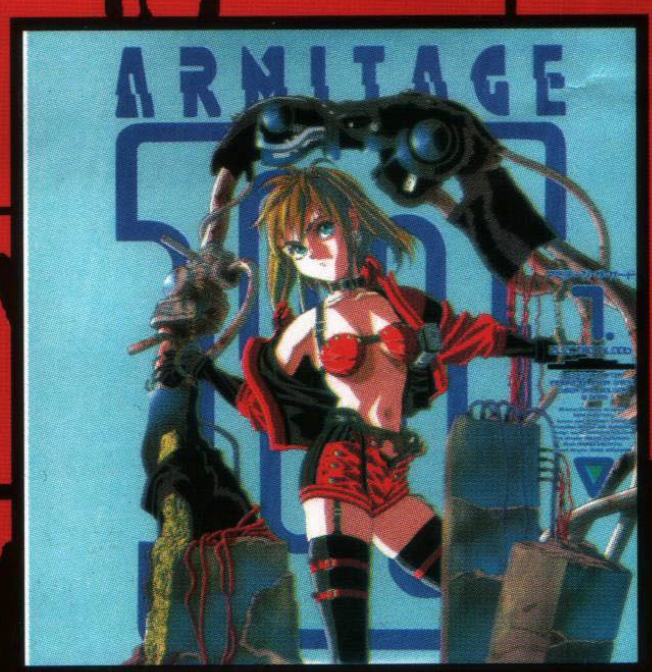
ARMITAGE III

Manga Vídeo ha decidido reemprender su política de lanzamientos cuidando la calidad de sus nuevos productos, y comienza con fuerza el año 98 con una nueva serie de OVAs cyberpunk que cosecharon un considerable éxito en los Estados Unidos y en el Reino Unido. La acción de *Armitage III* transcurre en Marte, en un futuro algo lejano, concretamente en el año 2046. Los humanos residentes en el planeta perfeccionaron y desarrollaron a los androides para usarlos en la construcción del nuevo mundo, así como para otros menesteres, como hacer las tareas caseras, cocinar o servir de juguetes sexuales para sus dueños.

En la época en la que transcurre la acción, la generación de robots ya es la Segunda, robots con aspecto totalmente humano programados para satisfacer los más mínimos deseos de sus amos. Pero hay una nueva generación de robots, la Tercera, que es totalmente ilegal, con una característica fuera de lo común: tienen cerebro y sentimientos. Es decir, son exactamente iguales a los humanos salvo por la naturaleza de sus cuerpos, aunque se les ha negado una de las características humanas como es la reproducción. Su existencia es conocida por los habitantes del planeta, aunque son considerados casi como leyendas y nadie ha podido identificar a ninguno de ellos, puesto que son sumamente inteligentes y ocultan su verdadera naturaleza a los que les rodean, hasta el punto que no pueden reconocerlos. Pero el mito de la Tercera Generación va desapareciendo cuando empieza una serie de crueles asesinatos, eliminando uno a uno a los nuevos androides y ensañándose especialmente en las mujeres. La policía está totalmente desconcertada por este extraño caso, sobretodo Ross Sylibus, uno de los policías encargados de él. A Ross, recién trasladado de la Tierra, le acaban de asignar una extraña compañera, nativa de Marte. Se llama Armitage, y es una chica de cara aniñada e inocente con un cuerpo perfecto y dotada de una fuerza sorprendente que no duda en usar en su trabajo. Ella está especialmente furiosa con la ola de asesinatos, hasta que Ross descubre su secreto: ella también es un Tercero, y para proteger su intimidad debe eliminar a todos aquellos que lo sepan, que son dos, el mismo Ross y el asesino de androides, que también parece saberlo aunque la chica no se imagina cómo. No parece desear la muerte de Ross, a pesar de saber su secreto, pero persigue implacablemente a D´Anclaude, el asesino, y no sólo porque lo sabe todo de ella.

La policía empieza a sospechar que ella es la asesina porque siempre ha sido vista en el escenario del crimen y comienza una discreta búsqueda para detenerla, a pesar de que Ross sabe que ella no tiene nada que ver con los macabros crímenes y que se ha convertido en uno de los objetivos principales del asesino.

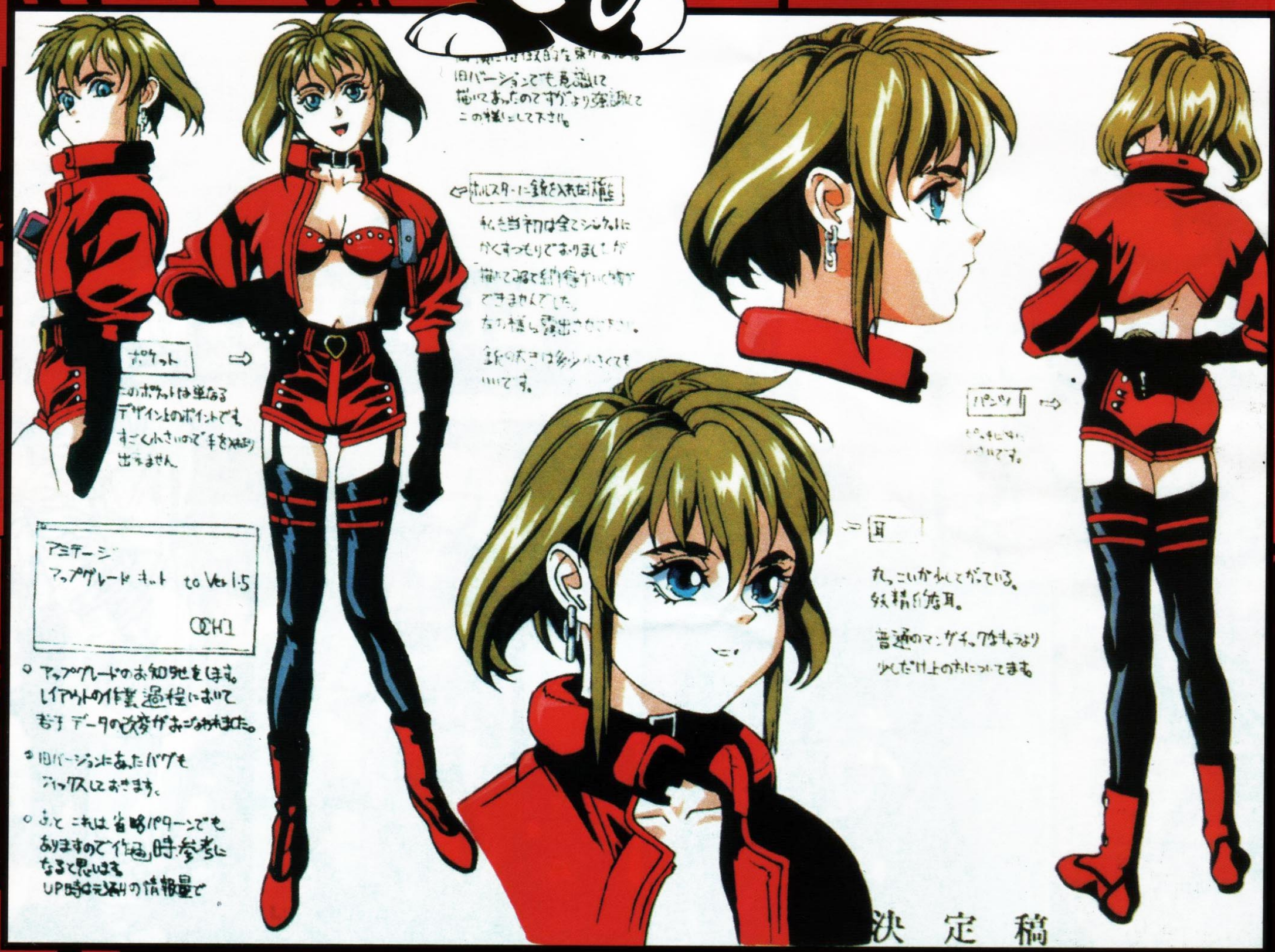
En la segunda OVA, *Flesh & Stone* (carne y piedra), se añade un nuevo personaje, un Tercero con el aspecto de una adolescente que Armitage salva de D´Anclaude y que se une a ella para intentar atrapar al asesino usando las redes de información. En la siguiente OVA, *Hearth & Core*, Pluto es de inestimable ayuda para descubrir que hay un nuevo tipo de androide, también de la tercera generación: el asesino de androides. Éste parece estar "programado" (si eso es posible en un



ARMITAGE III

robot que tiene su propio cerebro para dirigir sus actos) para destruir a sus hermanos. Pero antes de poder detenerle o averiguar más sobre él, la computadora posee a Pluto y hace que se enfrente a Armitage en un combate a todas luces desigual en el que jugará con los sentimientos de la joven y con su instinto de supervivencia. No vamos a deciros nada más de lo que pasa en esta serie de OVAs, porque tampoco es plan que le quitemos toda la emoción, pero sólo os decimos que el D´Anclaude que conoce Armitage es tan sólo una copia del original, que está escondido en una fortaleza inexpugnable y al que ella deberá enfrentarse si no quiere que la pesadilla continúe.

En este anime no sólo encontraréis a una preciosa protagonista, que a pesar de poseer una dulce cara de adolescente es dura y resistente como el acero, decidida a luchar contra la injusticia, ni lo más interesante es el ambiente cyberpunk que impera en la obra, bastante parecido en concepto a *Alita* (sólo es cuestión de fijarse en los paralelismos entre ambas obras: una chica mona, aparentemente delicada aunque en realidad es un robot con una fuerza mortífera que usa para defender lo que ama, un malo muy malo con objetivos ocultos, etc). Personalmente, lo que más me ha impresionado es



ARMITAGE III

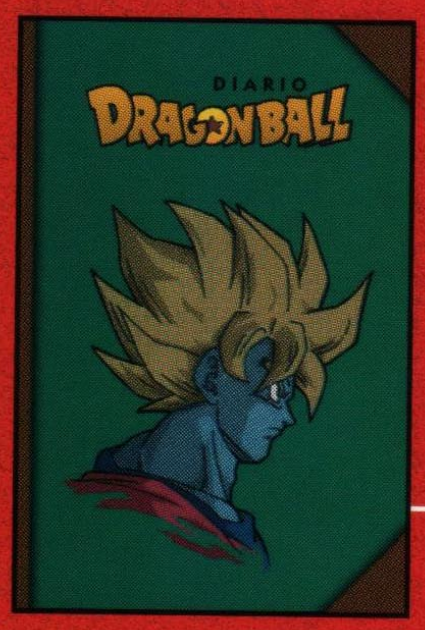
el dilema moral que plantea y cómo te sientes enseguida identificada con el drama personal de Armitage. Es difícil caer en ello porque se comporta d un modo muy humano, y disimula perfectamente su verdadero origen, pero en su primer enfrentamiento con D´Anclaude, en *Electro Blood*, la primera OVA, Armitage se derrumba tras atacar a su enemigo y le grita desesperada que por qué los crearon si ahora no los quieren e intentan destruirlos. Para qué darles cerebro y un corazón para luego hacerlos sufrir tan cruelmente destruyendolos, eliminando algo a lo que intencionadamente insuflaron vida. La explicación más lógica es que han usado a los Terceros como conejos de indias, para probar si es posible crear réplicas humanas idénticas aunque no sabemos con qué fin, pues no sólo crearon a Pluto, un chico eternamente joven al que no quisieron darle la oportunidad de crecer (algo que Armitage sí tuvo por lo que se desprende de ciertas fotos de su apartamento), sino que fueron más lejos todavía y por lo menos a una de las otras androides le dieron la posibilidad de reproducirse dotándola de los órganos adecuados. Según los exámenes realizados por la policía a las víctimas de D´Anclaude, todos eran robots ilegales (como todos los terceros), aunque había diferencias entre ellos.

Dejando de lado el tema de la obra, ya sólo mirando el staff técnico de la obra es evidente de que se trata de un producto de calidad asegurada. Es de Pioneer, y su productor es Taro Maki, conocido en España sobretodo por *Tenchi Muyo!* y *Moldiver*; el director es Hiroyuki Oshi, que también trabajó en *Orguss 02* y *Bastard!!*, y también cuentan con Akinori Endo (*Five Stars Stories*, entre otras). El diseño de personajes de este anime es muy atractivo, y no sólo en lo que se refiere a ls protagonista, sino hablando en general. El fallo que se comete en ciertas producciones es que los protagonistas están perfectamente perfilados en todos sus detalles pero el resto de personajes e incluso en ambiente es poco menos que pasable. En el caso de *Armitage III*, el mundo en el que se desarrolla la acción está bien definido, y a pesar de que no destaca por sus fondos maravillosos, la ciudad de Marte donde viven está muy bien lograda. La banda sonora tampoco está mal, no tiene ningún tema que destaque sobre los demás pero es adecuada y no te molesta nunca. En resumen, Manga Vídeo comienza su nueva andadura con un producto de calidad y nos muestra que quiere hacer las cosas bien. Un hurra por ellos.

MERCHANDISING

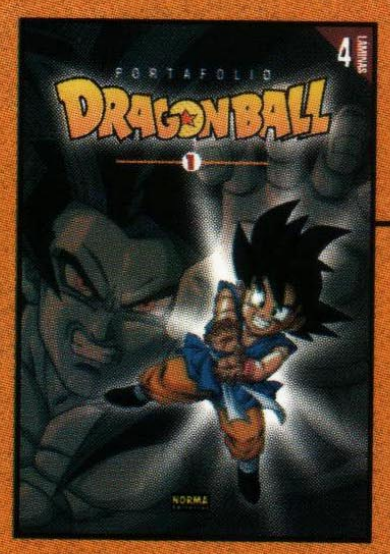
DRAGON BALL

DIARIO



Diario personal
con 160 págs. a color.
(disponible en castellano
y catalán)

PORTAFOLIO



Portafolio de lujo con
4 láminas ilustradas
de 30x42 cm.

MAXI-POSTERS

Posters
gigantes
de 58x140 cm.

¡Por fin llega el primer juego de rol
con cartas coleccionables en castellano!
Una fantástica caja que incluye 2 barajas,
tablero, dado, fichas y manual.
¡Conviértete en tu personaje preferido!

JUEGO DE ROL
CON CARTAS COLECCIONABLES

INCLUYE 160 CARTAS

NORMA Editorial

Distribución:
c/ Almogàvers, 223. 08018 - Barcelona.
Tel.: (93) 309 30 09. Fax: (93) 309 10 74.
http://www.norma-ed.es

Dragon Ball © 1989
Bird Studio / Shueisha / TOEI Animation (Japón).

Por Armando Vila

LA NUEVA VILLA Dr. SLUMP

Bueno, ya hemos roto el hielo, ya sabemos cosas más sólidas sobre la nueva serie del *Dr.Slump*. La verdad es que al conocer la noticia todos los de redacción nos temíamos que la gente de Toei rebajaría el tono de esta nueva serie tal como hicieron en el *V-Jump* con el segundo manga. Vamos, que no se atreverían a volver al humor surreal y pasadísimo que Toriyama se sacó de la manga en los años ochenta. La primera pista que reforzaba nuestras dudas fue el saber que el diseño de los personajes había sido retocado para adaptarlo a nuestros días, una decisión "políticamente correcta" que parecía encaminada a intentar convertir el *Dr.Slump* en un producto para todos los públicos. La otra pista era que quisieran volver a empezar, retomar la historia desde el principio y comenzar de cero. Daba la impresión que querían reconvertir a Arale y los demás desde la misma base, desde sus orígenes, para transformarlos en lo que los productores decidieran. Pero nos quedaba la esperanza de poder ver nuevas historias, nuevos argumentos y aventuras para Arale y los demás. Pues bien, ni eso vamos

MANGA

El manga primigeneo de Toriyama, el origen de todo. Empezó a publicarse en enero de 1980 y se prolongó hasta 1984 a lo largo de 18 tomos. Fue un enorme éxito de ventas.

1980

T. Toyama y K. Nakatsuru retomaron las aventuras de Arale situándola años después de la historia original. La primera entrega apareció en el *V-Jump* en febrero del 93 y la última en septiembre del 96.

1993

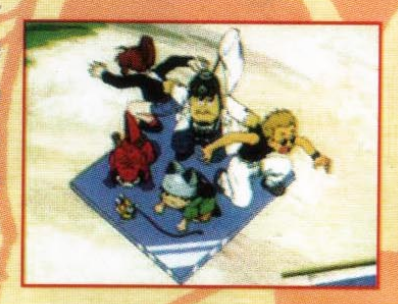
Es la versión en activo. T Toyama sigue de guionista pero esta vez el dibujante es Tadayoshi Yamamuro. La primera entrega apareció en diciembre y parece que quieren que dure.

1997

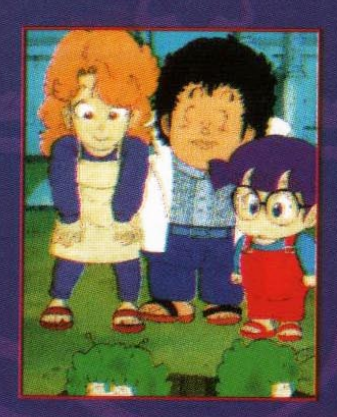
ANTES

DESPUES

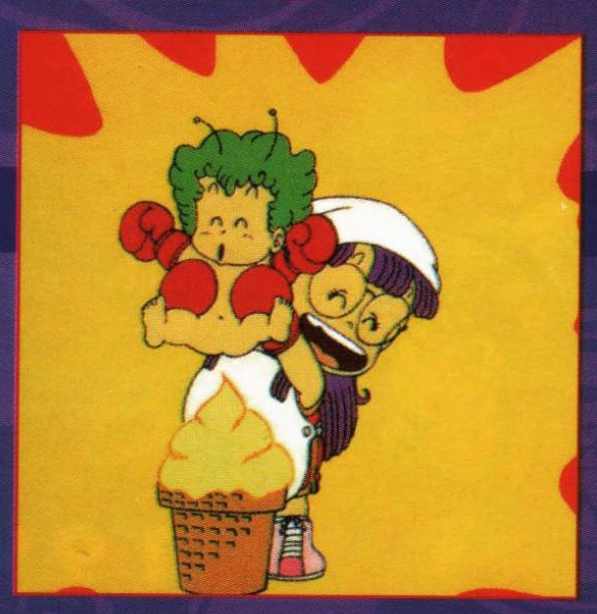
a tener. Ya se han emitido dos episodios y ha aparecido el resumen del tercero (cada episodio tiene dos bloques de quince minutos) y los seis bloques de historia son refritos de capítulos originales de la serie. Parece que es posible que nuestro mayor miedo se convierta en realidad. Lo mismo pasó con el manga de Nakatsuru. Los personajes eran los mismos, el pueblo era el mismo, pero el espíritu se había perdido por el camino. *Dr. Slump* puede haber caído en mano de los técnicos, de los expertos en ritmo y story boards, capaces de construir la narración, de dar muchísima marcha a una historia y de añadir velocidad y chispa al adaptar un manga al anime. El problema es que esos técnicos siempre han trabajado con historias previamente creadas y cada vez que no ha sido así, como en las películas de *Dragon Ball Z* o en los capítulos de la serie de televisión de *Dragon Ball* con guión original, han metido la pata y han producido anime técnicamente correcto (y no siempre) pero soso, vulgar, sin ninguna gracia. Ahora habrá que esperar a ver en directo estos episodios para poder opinar con coherencia. Es muy posible que al readaptar las historias originales conserven la base que Toriyama creó, y no me refiero a la base argumental, sino a la base humorística, a sus chistes, a sus toques de genio.



ANIME

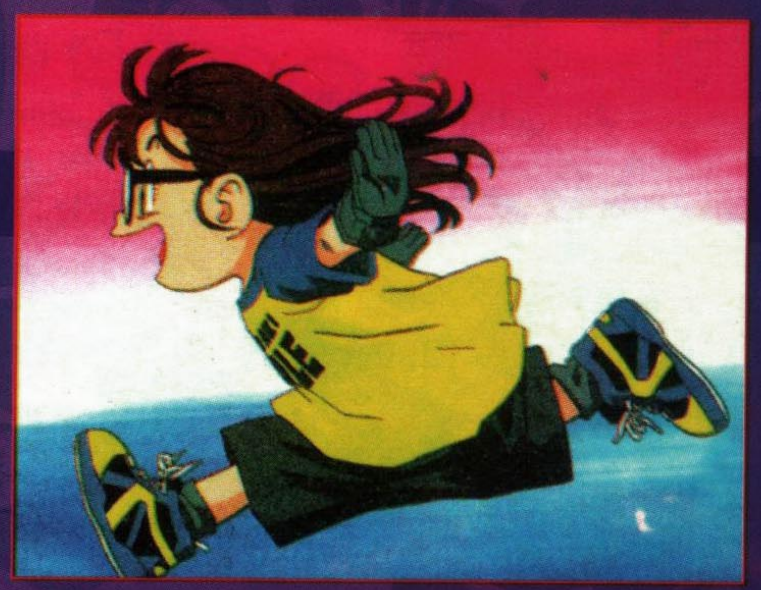


La primera versión animada del *Dr. Slump* se estrenó en abril de 1981 y se prolongó hasta febrero de 1986 a lo largo de, nada menos que 243 capítulos. El éxito fue igual o mayor que la versión en manga y fue una de las series que enganchó al mundo del anime a muchísimos aficionados españoles. Se sigue emitiendo en algún canal autonómico.



1981

El 26 de noviembre de 1997 ha sido elegida para el estreno del nuevo *Dr. Slump*. Nuevos diseños y nuevo equipo para las historias de siempre. Dirige Shigeyasu Yamauchi, diseña Katsuyoshi Nakatsyru y dirige el departamento informático Jirou Yoshimura. Todo ello producido por el inmortal Sr. Morishita (sí, sí, el famoso clon de Mashirito)



1997

Si han sido lo suficientemente listos para respetar eso, lo que tendremos es una actualización de la serie de anime del *Dr.Slump* con mejor animación, mejor color y mejor sonido, como si de la *Star Wars Special Edition* se tratara. De todas maneras a lo único que podemos echar mano en este momento para hacernos una idea es a las opiniones ajenas, las de algunos aficionados que han tenido la suerte de ver la serie, y por lo visto esa opinión es más bien positiva. Se dice que el producto funciona y que la animación es bastante vistosa, eso sí, a ratos. Hay que tener en cuenta que no deja de ser un producto televisivo y que la calidad de animación de productos como *Evangelion* o *Escaflowne* son excepciones en la televisión entre un mar de animación de batalla, más bien mediocre.

Para acabar con el anime hay que decir que al final parece que Toriyama no ha metido mucha mano en los personajes y que ha sido (como sospechábamos) Katsuyoshi Nakatsuru el encargado del diseño de personajes de esta nueva etapa. El director es Shigeyasu Yamauchi y los temas de entrada y salida están interpretados por una pareja de chico y chica, un grupo popero llamado Funta y del que no habíamos oído hablar en nuestra vida. La canción del opening se llama Kao deka y el ending se llama Hanage ga chotto tobidashite iru. Y la última curiosidad es que la actriz que ha doblado a la Srta. Yamabuki es Yuuko Minaguchi, responsable también de las voces de Pan y Videl. Pero no solo de anime vive el otaku y también han aparecido las primeras entregas del nuevo manga publicado en el V-Jump. Como ya os dijimos los autores son Takao Toyama (guión) y Tadayoshi Yamamuro (dibujo) y parece que tendremos que recurrir a este manga para consumir nuevas historias.

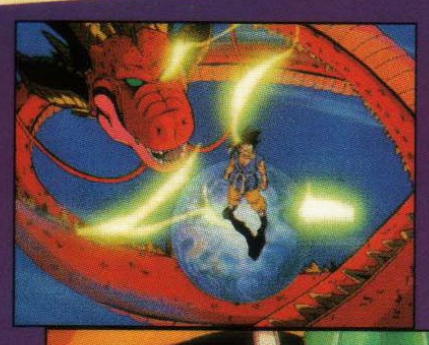
De momento hemos leído dos entregas y parece que va a pasar lo mismo que con la versión anterior, lo que ya os hemos explicado más arriba con respecto a la falta de chispa. Eso sí, el dibujante es todo un descubrimiento y se apunta a la legión de clones de Toriyama con magníficos resultados. Para acabar simplemente decir que también ha aparecido un volumen llamado *Dr.Slump Hoyoyo Special*, 360 páginas recopilando una selección de lo mejor del manga del *Dr.Slump* en papel reciclado y con formato *Shonen Jump*.

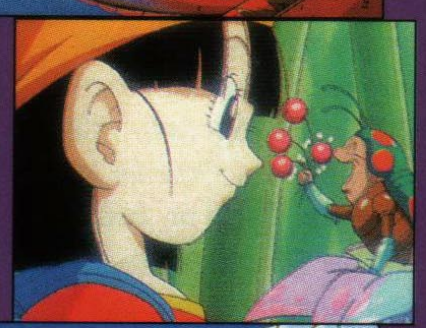
La cosa se completa con reportajes sobre la producción de la nueva serie de anime.

PENGUIN VILLAGE

SE ACABÓ

por Armando Vila

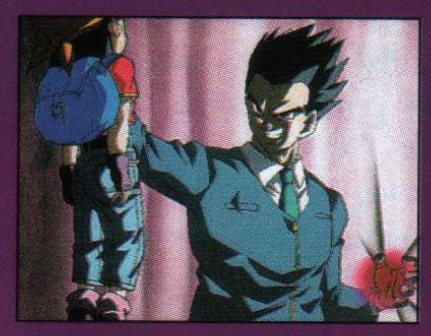


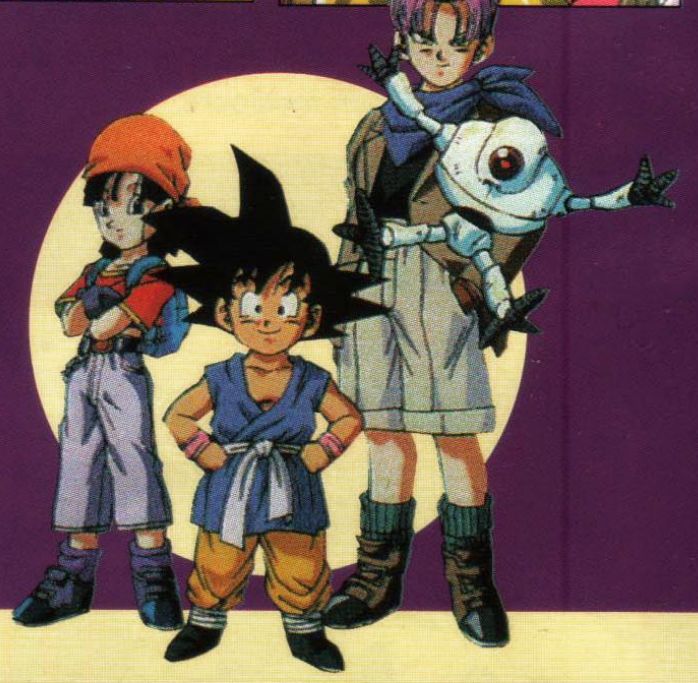


Este mes el resumen, el que viene las imágenes.

En el capítulo 64, Shenron regresa y se niega a conceder más deseos para evitar que se repita el mismo problema otra vez con los dragones malvados. Gokuh respeta la decisión pero le pide que haga una última excepción para resucitar a la gente muerta tras el ataque de los dragones. Shenron accede y resucita a los asesinados por el Super A-17 y los dragones. Al acabar Shenron reclama que Gokuh le acompañe y éste se sube a su lomo y se va con él. Pasean por el planeta y hacen una visita a Yamcha, Ten shin, Krilin (resucitado) y Piccolo. Tras las escenas de tristeza al darse cuenta sus cercanos que Gokuh no va a volver, vemos como éste se aleja al lomo de Shenron comentando que se está muy bien y se duerme. Al dormirse las dragon balls se introducen en su cuerpo. Cuando la cuarta entra en su frente Gokuh desaparece. Lo siguiente que vemos es el mundo de Gokuh Jr. el de cien años después, en medio de un Torneo de las Artes Marciales. En el torneo hay dos estatuas, la de Gokuh y la de Mr. Satan. Gokuh Jr. está en el estadio y el speaker dice que es el descendiente de ambos. El contrincante de Gokuh Jr. es una versión jovencita de Vegeta hijo de la descendiente de Bulma. Parece que ambas familias perdieron el contacto con el tiempo y no se recuerdan. Pan (la viejecita) ve a Gokuh adulto entre el público mirando sonriente el combate y corre a buscarlo pero lo pierde entre el gentío. Gokuh se marcha y el capítulo acaba con un recordatorio de todos los personajes de la serie y un avance del primer capítulo de *Dr. Slump*...

Snif, snif.... esta vez se acabó de verdad, ¿qué será de nosotros a partir de ahora...? el futuro es incierto...



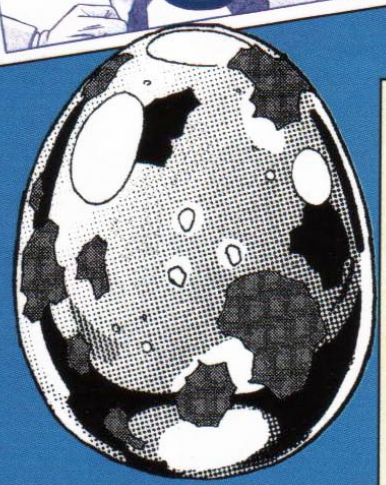


CASHMAN

Parece mentira, Takao Toyama y Katsuyoshi Nakatsuru han conseguido convertir esta nueva versión de *Cashman* en un buen producto. Seguramente es el mejor manga de la orbita Toriyamado por éste, que ha salido últimamente. Desde hace dos meses *Cashman* se está editando en blanco y negro, incluso en blanco y azul, y la verdad es que Nakatsuru es clavadito a Toriyama. La narración es algo distinta pero el nivel de dibujo no desmerece a la media exhibida por Tori en *Dragon Ball Z*.

En estos momentos se están desarrollando personajes secundarios en la serie y lo cierto es que la historia va ganando en interés y coherencia.

Se nota que están trabajando con más libertad que en el *Dr. Slump*. La historia de *Cashman* es más limitada y los autores han tenido más margen para crear un universo particular para el protagonista sin depender de años y años de publicación previa. La pena es que al ser la mayoría del manga a color es muy difícil que lleguemos a verlo publicado en España, a menos que en Planeta se arriesguen cosa difícil.



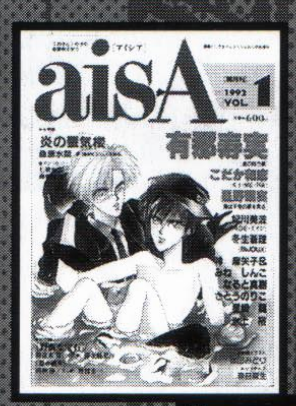
MANGA BISHONEN

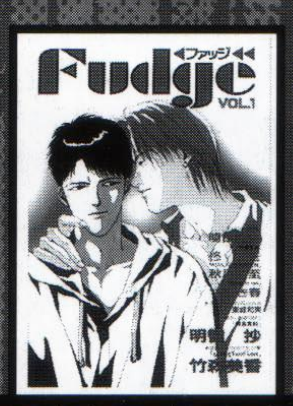
por Annabel

Este mes abordamos un tema sexual algo controvertido, pero que ya tocaba. Tanto hablar de erotismo "machista", y sin mencionar el destinado a las chicas. Nos referimos al bishonen, que bien podría clasificarse como un subgénero de shojo manga (al menos, al principio) pero que actualmente parece estar totalmente desmarcado y constituye un género independiente. Este tipo de manga trata las relaciones entre chicos, ya sean románticas y puras, o sexuales (conocidas como *yaoi*).

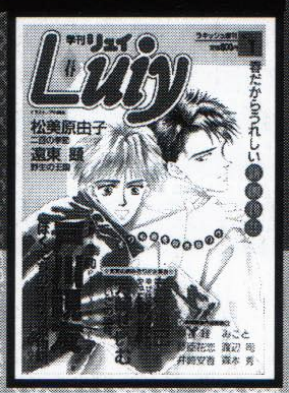
Un amigo que fue recientemente a Japón nos comentó que era increíble ver cómo las colegialas, al salir de clase, iban a las tiendas de manga directas hacia el manga bishonen. Podría decirse que es la alternativa femenina al manga erótico, dirigido eminentemente a un público masculino. Normalmente este tipo de mangas se centra principalmente en las relaciones románticas entre dos chicos/hombres, habitualmente de aspecto ambigüo, una de las características más significativas. Pueden distinguirse (hablando relativamente, claro), cuatro generaciones de autores de manga para chicas. Hasta finales de los años sesenta, el manga shojo existente estaba dibujado por hombres, y era casi exclusivamente para un público pre-adolescente. Pero en los años 70 empezó a trabajar una nueva generación de autoras manga capaces de crear historias más interesantes para las chicas que las obras dulzonas que les habían ofrecido antes. Esta generación fue llamada *Nijuuyo-nen Gumi*, porque todas habían nacido, más o menos, en 1949. Fue esta generación la que empezó a explorar el tema de la ambigüedad, a pesar de que el maestro Tezuka ya lo había probado en *Ribon no kishin* (La princesa caballero). Pero el boom se desató definitivamente con *Versalles no bara* (La rosa de Versalles), el manga que comentamos en el tankoubon del mes pasado, que estaba ambientado en la corte francesa de Luis XVI y que constituyó un auténtico fenómeno social; la principal baza de la obra de Riyoko Ikeda era la ambigüedad sexual de Oscar, una mujer educada como un hombre por su padre. La vuelta de tuerca la constituyó *Tooma no shinzou* (El corazón de Tooma), que Hagio Moto publicó en 1974, donde un estudiante se suicida porque está enamorado de su compañero de colegio Yuri, que le rechaza. El mismo día de la muerte de Tooma, aparece Eric, exactamente igual al muchacho muerto, que inicia una relación con Yuri hasta que por fin descubre que sí amaba a Tooma, pero que quiso evitar que le hicieran daño por ser su pareja. Para estar junto a él, Yuri se hace monje (según su religión, cuando un ser vivo muere, su alma se une a Buda, y, por lo tanto, si Yuri sirve a Dios está al lado de Toomu). Pero aún se trataba de una historia pura y sin mácula (qué bien me ha quedado eso).

Y eso duró hasta 1976, año en el que Keiko Takemiya se atrevió con las relaciones sexuales entre hombres en *Kaze to ki no uta*. Y no sólo eran por amor, y tal, sino que la chica se montó una historia para no perdérsela: transcurre en un colegio de Provenza en 1880, y trata de los amores entre el dulce y puro Serge y el ardiente Gilbert. Y como a este



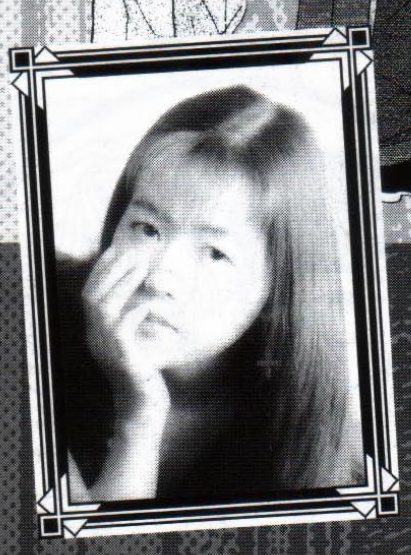


Estas son algunas de las revistas más famosas de manga bishonen. La pionera fue June, hasta el punto que este tipo de manga también se llama así.



último le va la marcha, se ha convertido en la prostituta del colegio, dejándose hacer de todo por un precio. Serge intenta hacerle ver la diferencia entre el sexo por amor y el "amor sucio", practicado por los lujuriosos alumnos mayores, que sólo buscan placer.

Actualmente, en la mayor parte del shojo manga (y que conste que es mi opinión personal) se nota esta ambigüedad en los personajes masculinos, con rasgos suaves y formas, en muchos casos, casi femeninas. Pero lo que es más raro (o que tenemos curiosidad por saber) es por qué a las chicas les gusta tanto este género, el bishonen. La explicación "política" es que las mujeres desearían ser hombres y se identifican más con un chico algo afeminado. Tal vez antes, hace muuucho tiempo, eso era cierto, porque las mujeres japonesas vivían aún más reprimidas que ahora, pero, sinceramente, a finales del siglo XX es algo que no acabo de creerme. Que prefieran el *yaoi* al manga erótico (sobre todo al que llega por aquí) es fácil de entender, pues las mujeres suelen tener un papel pasivo y, en algunos casos, humillante. Una de las muchas teorías que existen es que las chicas rechazan o temen el sexo de algún modo, a pesar de que, por lo que parece, tienen una vida sexual bastante activa (o, al menos, eso dicen las encuestas), y ésa es quizás la razón por la que les gusta disfrutar del sexo "alejadas"; y la mejor forma de conseguirlo es mediante relaciones homosexuales, preferiblemente entre hombres. También está la teoría de que una chica prefiere que el chico que le gusta se aleje de ella por un hombre antes de que por otra mujer, o que se identifican mejor con este tipo de relaciones, que han llegado incluso a idealizar. Podríamos



ENTREVISTA CON MINAMI OZAKI

Minami Ozaki es la famosa autora de series como *Bronze* o *Zetsuai* (secuela de la primera), así como una asidua colaboradora en *dojinshis*. Aquí reproducimos una entrevista que concedió a la revista *Pafu* y que fue publicada en el número 12 de 1996 . Si queréis información sobre esta autora, podéisenviar una carta a esta dirección: 1-32 Kanda Jinbocho, Chiyoda- ku, Tokyo, 101.

Minami Ozaki es sin duda una de las mangakas más carismáticas en el mundo de manga actual. Sus admiradoras no sólo son chicas jovenes, sino también mujeres maduras que saben perfectamente qué es el amor. En realidad, Minami Ozaki es una chica normal y corriente, muy atractiva, que sabe gastar broma no muy culta y me cuenta francamente su vida cotidiana. Cuando estaba hablando era tan natural que estuve a punto de olvidar que era Minami Ozaki. Pero con el tiempo, me hizo recordar que era Minami, sobre todo cuando hablaba de Koji y Takuto. Ella se pregunta a sí misma por qué persiguir a alguien difícil de conseguir. Pero no hay nadie que pueda responder a esta pregunta.

Entonces, ¿quién es Minami Ozaki?

P- De momento, Koji y Takuto siguen siendo amantes. Eso es lo que pretendes, ¿verdad?

MO- Sí que lo es. De momento, está pasando lo que yo pretendía. Lo que pasa es que no sé como se va a desarrollar. Pero por lo que he visto, los fans se inquietan por si el amor entre ambos continúa. Es que mucha gente me manda cartas diciendo que no puede ser que la historia termine con un final feliz. Pero bueno, ¿por qué la gente no puede estar alegre con una historia feliz?.

P- Entonces, podemos pensar que la relación entre los dos va un paso más delante. ¿Eso es lo que quieres decir ?

MO- A lo mejor Takuya se está acostumbrando a Koji. No sé si se enfadarán si digo estas cosas. Me dirán a que no es una cosa a la que te acostumbres o no.

P- ¿Ya tienes claro como terminará *Bronze*?

MO- En realidad dibujo mientras pienso en ella. Pero tengo una idea de a dónde pretendo llegar.

P- En la entrevista anterior creo que me comentaste que hay veces en las que no puedes terminar como lo habías planeado, ¿a que sí?

MO- Una vez decidida, no estoy segura de que la idea vaya bien o no para la historia de Takuto y Koji. O puedo convencerme a mí misma con la idea hasta que la dibujo realmente. Tengo algunas experiencias de fracaso cuando tenía la idea desde el principio sobre cómo iba a ser la obra. Ahora mismo estoy haciendo lo que estaba pensando cuando estaba de vacaciones. Así que no se sabe nada del futuro.

P- Te favorece el haber dejado la serie durante un año y medio, ¿verdad?

MO- A lo mejor sí. Creo que si no hubiera tenido tiempo para descansar, lo que hago habría sido peor. Yo no puedo confrontar a los personajes si no estoy en una buena condición mental. Es que me pongo nerviosa en seguida. Eso quiere decir que no puedo dibujar.

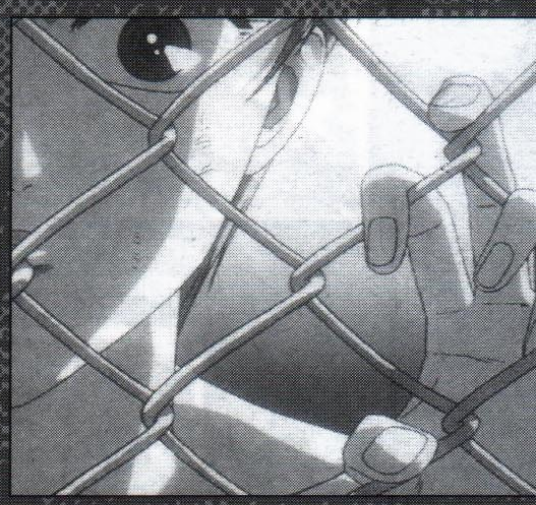
Me sabe muy mal por los fans el haber dejado la serie. Como tengo antecedentes de haber dejado una serie a la mitad de la historia, estas vacaciones han servido para que no volviera ocurrir otra vez.

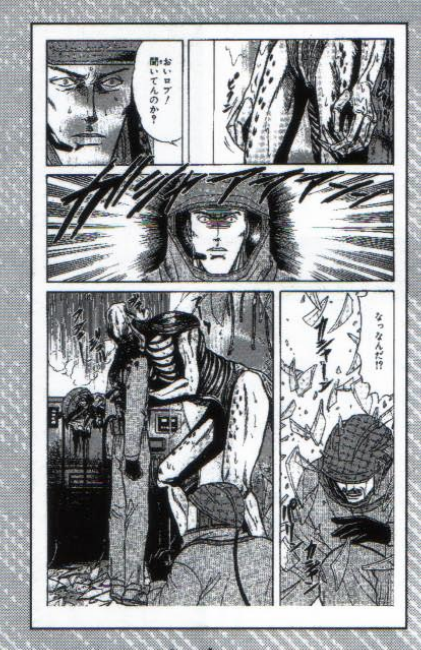
P- Dicen que después de una exposición de tus dibujos originales titulada *Teikoku Shinten* has vuelto a tener muchas ganas de dibujar, ¿no es cierto?

MO- No sé cómo puedo expresar lo que sentí en aquella ocasión. Te diría que recuperé los sentidos que había perdido. Hablando con la gente y recibiendo las felicitaciones de los asistentes a la exposición, ha puesto en marcha mis sentindos. Cuando mis sentidos se ponen en marcha soy capaz de dibujar y empiezan a moverse los personajes, yo soy así. Es gracias a los fans que vinieron. Si hubiera ido yo sola no habría podido recuperarme. Es que sólo mis capacidades no pueden hacer nada.

P- ¿Puedes profundizar un poco más en lo que has dicho sobre que *si estás bien condicionada no puedes confrontar a tus personajes*, por favor?

MO- Mira, llego a ser incapaz de sentir cómo están los personajes. Es decir, no puedo llegar al nivel de su estado de ánimo. Esto puede querer decir que no estoy capacitada para entender lo que piensan los





seguir así durante mucho más tiempo, pero no hay ninguna clave que descubra el misterio, y sólo podemos hacer conjeturas. Pero los hechos demuestran que es uno de los géneros preferidos por las lectoras y algunos lectores. En los *dojinshis* (fanzines) los autores, sobre todo de *yaoi*, pueden dar rienda suelta a su pasión, y cosechan un enorme éxito. Autores muy conocidos aprovechan estas publicaciones para "expresarse" libremente, ya que la censura en los *dojinshi* es mínima, aunque existente (en las convenciones, si un fanzine es muy fuerte, se señala con un papel rojo, *akagami*, para retirarlo de la venta al público).

Pero a pesar de su enorme éxito en Japón, este tipo de manga no es tan conocido fuera de su país de origen. No suele exportarse mucho, no sabemos si por falta de público o porque los mismos japoneses creen que la sociedad occidental no lo entendería. El caso es que, excepto algunos casos, es algo difícil encontrar manga bishonen en España. La excepción por excelencia es la obra de Minami Ozaki, su *Bronze* y su *Zetsuai*. Esta joven autora empezó, como tantos otros autores del género, en los *dojinshi*, y de allí "saltó" al manga profesional, alcanzando la fama y millones de admiradores con *Zetsuai*, la tormentosa relación entre un

personajes. Todo se convierte en una mentira cuando dibujo bajo esta condición. La razón que tenía para dejar la serie anterior en el segundo episodio, es debida a esta situación. Yo no soy una persona que sea capaz de crear algo falso. Aunque había preparado lo que iba a dibujar, no puedo dibujar si mi estado de ánimo mental no sigue lo que hacen los personajes. Me quedo como una tonta de brazos cruzados. Soy una *amateur* en este sentido.

P- Entonces, ahora lo estás siguiendo, ¿no?

MO- Pues sí. Porque es una historia de amor entre chicos. (risas) Si fuera una historia dura, ya no estoy tan segura. Ahora podría ser un período premonitorio. Es como si fuera la calma total previa a la tormenta. A partir de ahora, es la hora del juicio. Depende de cómo pase este tiempo; a lo mejor, no sólo yo, sino que también mis personajes deberían suicidarse. (risas)

P- ¿Hay veces que piensas en lo que harás cuando termines *Bronze*?

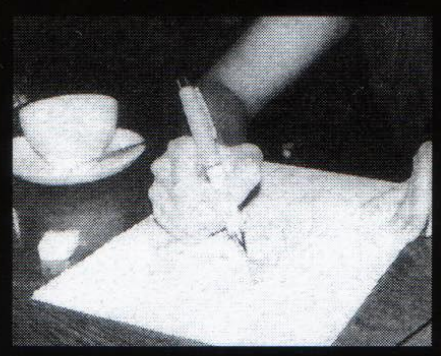
MO- En este momento pienso que no podré crear algo que no esté relacionedo con *Bronze*. No puedo imaginarme capaz de hacer algo mejor. En todo caso, estoy trabajando en *Bronze* pensando que cuando lo termine será el momento de acabar yo también. (risas) Y tengo un sitio al que volver... Para mí personalmente no existe diferencia entre trabajar en un dojinshi o para una revista comercial. Si hay sitio para dibujar es todo para mí.

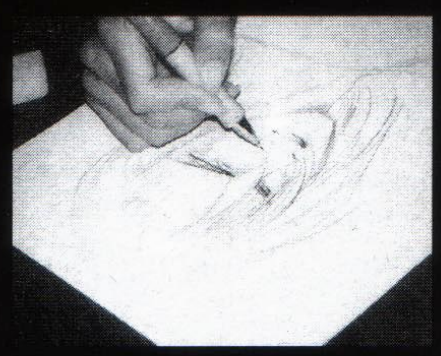
P- ¿Desde cuándo tienes la idea de cómo será el fín de *Bronze*?

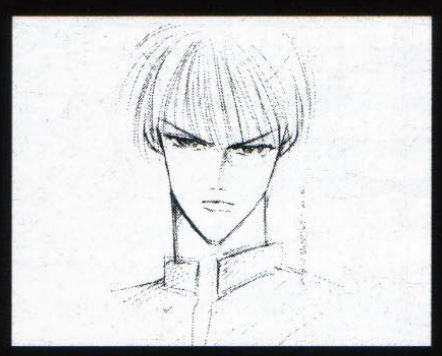
MO- El primer lugar, he tenido varios finales hasta llegar a uno definitivo, que se me ocurrió cuando me estaba preparando para volver a esta serie tras terminar aquella la exposición. Decidí cómo iba seguir la historia y luego tuve una idea para el final aunque era 100 % cierta. El problema es que siempre tengo dudas sobre cómo iba ser. Mejor dibujarlo realmente. Será otra vez una lucha mental. Hay cosas de las que no se puede sacar una conclución y otras que no quiero pensarlas de ninguna manera. También hay veces en las que estoy a punto de explotar ¿Sabes?, a veces grito en la plena noche. Y luego salgo fuera para ponerme delante de un coche. Soy una persona peligrosa. (risas). Y una vez estoy en la calle con pijama y todo, unos tíos intentan ligar conmigo porque el pijama no parece tal, es un pijama de seda. Así paso un rato en la calle atendiendo a las tonterías de los chicos y de repente me siento ridícula y vuelvo a casa. (risas)

P- Creo que te mandan ideas para finalizar la historia. ¿Cómo son ?

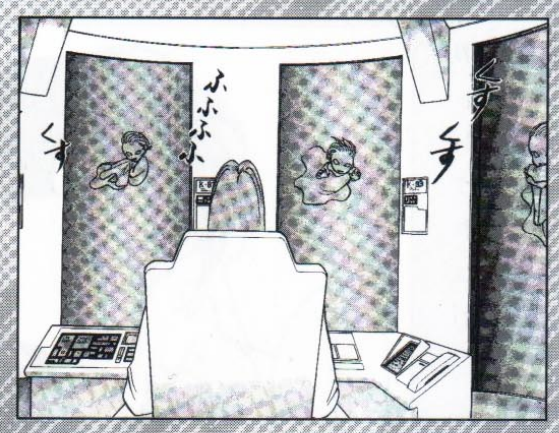
MO- Por supuesto, la mayoría es que mueran por la simple razón de que en este tipo de historia los protagonistas van a morir. Casi nadie cree que la historia termine con un final feliz, pero por otro lado quieren que sean felices. Por lo que visto, los fans tampoco saben lo que quieren exactamente. (risas) En todo caso es difícil terminar una historia. No me gusta que termine sin contar el final de la relación entre los dos, ni tampoco me gusta que mueran de viejos... (risas) Entonces voy a poner el fin en la historia. Como he comentado en una entrevista para otra revista, ya no sé cómo puedo seguir con la historia de Koji y Takuto, aunque siendo la autora de este manga siempre dudo si tengo el derecho de hacer cualquier cosa en ella. No estoy segura de ser alquien que pueda llevar al fin en esta altura. De verdad a veces me hace llorar qué voy hacer. (risas) La existencia de personajes tanto Takuto como Kojiy, es una cosa hecha y que esta hecha pesa mucho para mí. Me ocurre algunas veces que me siento incapaz de sacar adelante. A lo mejor lo tendrá en el futuro también.







cantante de rock con muchos problemas familiares y su amor desesperado (eso es lo que significa *Zetsuai*) por un jugador de fútbol, y de todas las dificultades por lo "anormal" de la situación. Tras *Zetsuai* llegó una segunda parte de la historia, llamada *Bronze*, donde hay más de lo mismo, y en la que por fin los protagonistas reconocen sus sentimientos, y son amantes.



Tal y como comenta la propia Minami Ozaki en la entrevista que publicamos este mes, la gente está preocupada porque la relación vaya tan bien, no creen (ni parecen querer), que su amor siga adelante. La autora se sorprende de que sus lectores no quieran ver a Koji y Takuto felices, sino que prefieran verlos sufrir. Supongo que se debe a que es más divertido o interesante ver las desgracias ajenas que una relación perfecta y feliz.

Ya que hablamos de las relaciones homosexuales, lo curioso es que se centran principalmente en el amor entre hombre, pero no hay mucho de relaciones entre mujeres. Es sorprendente, pero si nos basamos en los argumentos expuestos más arriba, sobre que las chicas buscan en el bishonen alejarse del sexo, es normal llegar a la conclusión de que las relaciones entre mujeres no les parezcan tan alejadas y no tengan tanta aceptación. Pero ahora llegamos a un punto interesante: si las chicas se sienten atraídas por las relaciones entre hombres, por la misma regla de tres, a los chicos les deberían gustar las relaciones lésbicas. Pues parece que no, en palabras de un amigo, "se sienten amenazados".

Lo que creíamos que era moderno y un signo de liberación sexual no lo es tanto: los chicos siguen prefiriendo el manga erótico en el que pueden identificarse inmediatamente con el hombre. En resumidas cuentas, que las cosas son así y no perderíais nada con probarlo... el manga, quiero decir, malpensados.

P - Cuéntame ahora cómo estás trabajando ahora mismo y la perspectiva de cómo será el final de *Bronze*.

MO- Mira, como tenía previsto ya estoy a tope. Y en cuanto a la perspectiva, puede que sea muy negra o muy blanca... no puedo saber cómo va a desarrollarse si no lo dibujo, aunque tengo una idea. Estoy como si me hubiera metido en un callejon sin salida, no sé qué hacer, ¿puedes decirme cuál es la mejor solución?

P- ¿Me puedes dar alguna pista sobre el final?

MO- No lo puedo decírtelo todavía. ¿Me perdonas?

P- Si hablas con Koji y Takuto, ¿qué puede ser?

MO- Pueeees, no lo sé. Es realmente difícil. Tengo la impresión de que todas las palabras resultarán en vano.

P- Si Dios te dice que puedes realizar uno de tus deseos, ¿cuál lo sería ?

MO- ¿Eh, sólo uno ? Espero que sean unos diez. (risas) Como quiero muchos, entonces ser una hechicera.(risas)

P- Dile algo a los fans.

MO- Aunque soy muy codiciosa, estoy trabajando en *Bronze* todo lo posible. Seguramente el fin tiene que llegar y me voy a desanimar más todavía , pero dadme ánimos, por favor.

P- ¿Has soñado alguna vez con tus personajes?

MO- He soñado muy poco. Por ejemplo, un escena sexual de Koji. (risas) En todo el caso yo no suelo soñar. Y cuando sueño suelen ser pesadillas. Y son muy terribles, me perguisen. Siempre me quedo inmóvil, de rodillas, pero siguen persiguiéndome. Entonces, intento escapar de ellos corriendo de rodillas. Es muy simbólico. Y también tengo sueños de color azul. Todo de color azul, la habitación azul y el corredor azul donde voy dando vueltas.

P- ¿Son sueños de color?

MO- Depende. Hay veces que son de color y otras veces en blanco y negro. Y también de dos colores, o sólo de color azul o rojo. Ya ves, de varias maneras...

P- ¿No tienes sueños felices?

MO- No, apenas tengo sueños felices. Antes de venir aquí estaba durmiendo en el sófa de mi casa, y cuando me despertó mi madre me dijo que estaba sonriendo. Entonces, a lo mejor, estaba soñando algo bueno. Es que no me acuerdo de nada. Recientemente muchas veces me duermo en el sofá. Es tan cómodo que me duermo en seguida, así que le he puesto el nombre de sófa mágico.

P- ¿Hay algún episodio de horror en estudio ?

MO- No, ninguno. Yo no creo en los espíritu o en cosas por el estilo porque tengo miedo. Procuro creer que no pueden existir científicamente. Pero como estoy siempre cansada veo ilusiones y si lo comento a los asistentes, les da miedo. Este tipo de ilusiones producidas por el cansancio me pasa a menudo.

P- ¿Cuántos asistentes tienes ahora ?

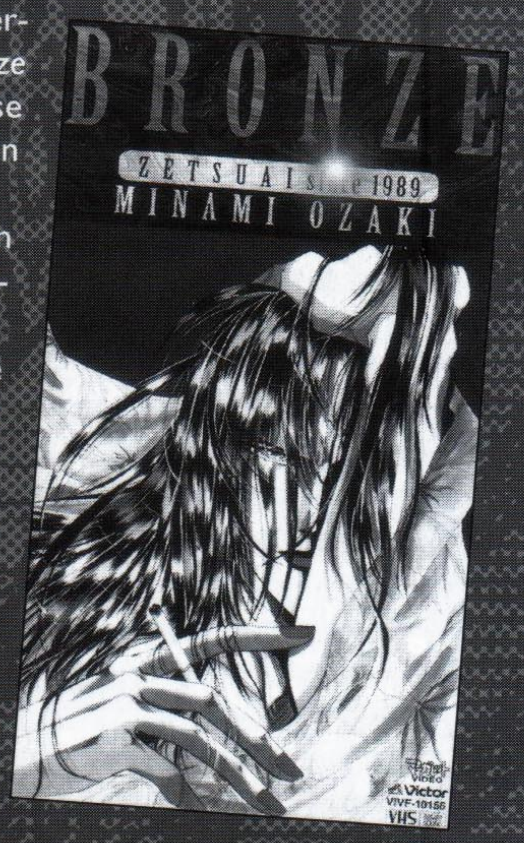
MO- Dos que están siempre y aparte uno que viene un día a la semana. Cada año el ritmo del trabajo está descendiendo a causa de envejecen,igual que yo. (risas). Ahora me cuesta terminar un trabajo, unos 7 u 8 dias, mientras que antes sólo tardaba 5 días.

P- Si todos los personajes de *Bronze* quisieran casarse contigo, ¿a quién escogerías ?

MO- No pueden ser ni Koji ni Takuto.

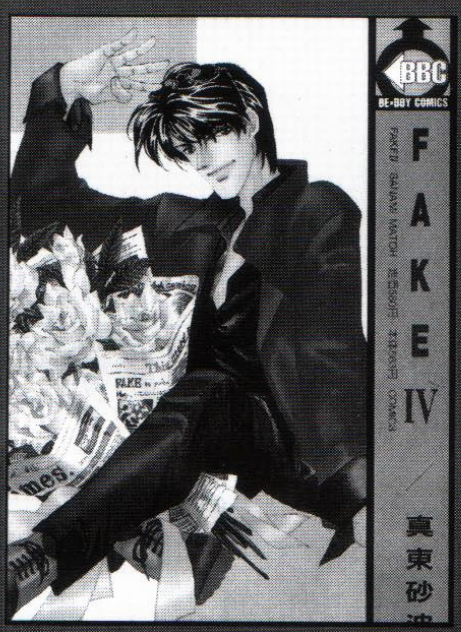
P- Es porque estos dos no pueden escoger a nadie más ¿verdad ?

MO- Sí, así es. Sí quisiera ser feliz elegiría a Kunihide.

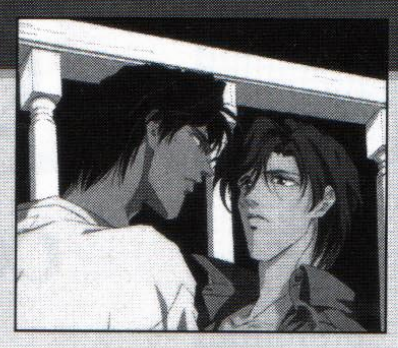


Lo más destacable de este manga, *Jiro*, es su estilo gráfico, muy shojo y con un trazo muy suelto. La historia se desarrolla en un colegio donde suceden cosas extrañas y de unos chicos que deben enfrentarse a ellas. El estilo gráfico, al menos en mi opinión, no es demasiado atractivo, páginas muy blancas con una figura solitaria en el centro de la página, dibujos apenas esbozados y una historia que no acaba de enganchar. Al final del tankoubon hay una historia corta con un gato negro de por medio que es bastante más interesante que la historia principal. Lo del gato no parece ser casual, las tres últimas páginas son una historieta del autor sobre su gato, el mismo que aparece fotografiado en la contraportada. Es lo mejor de este manga.

En este manga, *The end of the century* (el título en inglés), nuestros dos protagonistas siguen la misma estructura que la mayoría de bishonen: uno está muy enamorado y no le importa demostrarlo, y el otro es más reticente a demostrar su amor en público e incluso en privado. Lo mejor de este manga es que tiene mucho humor, y utilizan los recursos gráficos de forma muy adecuada. La historia no está mal, aparte de tratarse del amor entre un oficinista (o que viste como tal), y un estudiante de instituto. El que es más reservado es el chico más joven, que lo ve un poco raro, y parece ser que el otro lo tiene bastante asumido, lo de sus inclinaciones sexuales. El grafismo es correcto, está bien acabado, es bastante divertido, total, es muy recomendable.

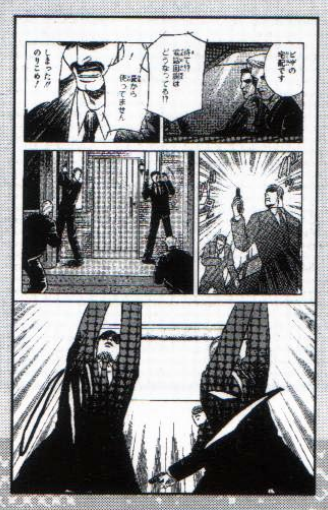


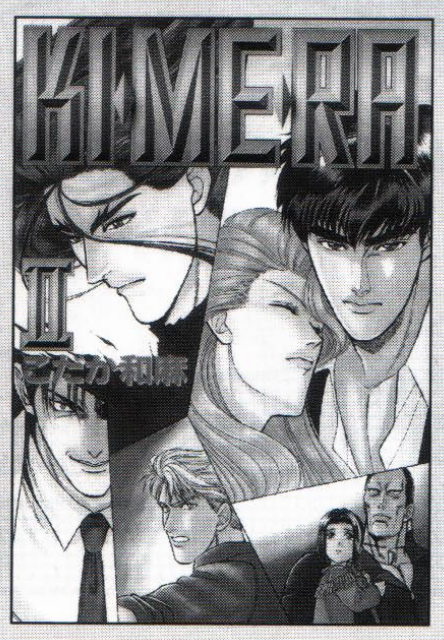
En este caso los protagonistas son policías y trabajan juntos. Dos de ellos viven juntos (o lo parece), y hay un tercer compañero muy morenito y muy mono él, al que no le parece ir el mismo rollo que a sus colegas porque se lía con Carol, una chica bastante mona que iba detrás suyo descaradamente. Tal vez no rechaza un dulce (menuda comparación más tonta). El caso es que la relación principal parece ser la de los dos policías más adultos, y de sus sentimientos. Como siempre hay uno de ellos al que le resulta más difícil aceptar sus sentimientos. Tiene un estilo gráfico muy logrado y muy atractivo y, definitivamente, es el que más me gusta de todos.



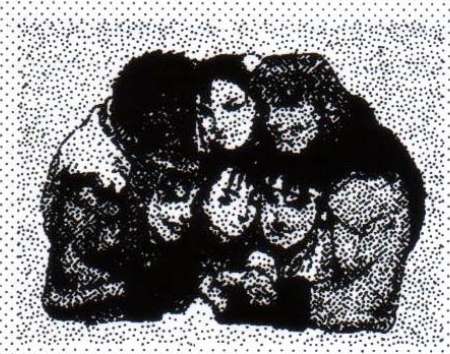
Esta es uno de los mangas bishonen que cuentan con versión animada. En este caso, se trata de una OVA que apareció a finales de 1996.

Kimera es uno de los mangas más raro y desconcertante que he visto últimamente. El protagonista está decidido a todo para encontrar a su amado/a Kimera, que está secuestrado/a en una especie de fortaleza. Luego nos enteramos de que Kimera es un vampiro, y cuando el prota está a punto de morir acude en su ayuda, le besa y seguidamente lo convierte en otro de su especie haciendo que beba su sangre y se lo montan allí mismo. Y empieza lo raro: no sabemos si Kimera es hombre o mujer. Su aspecto es femenino, incluso hace el amor como una mujer, pero su cuerpo es masculino. Y aquí viene cuando la matan: se queda embarazada... Los de redacción no sabemos qué pensar con esta cosa tan rara que encima tiene anime. Debe ser bueno, pero no lo sabemos ver.





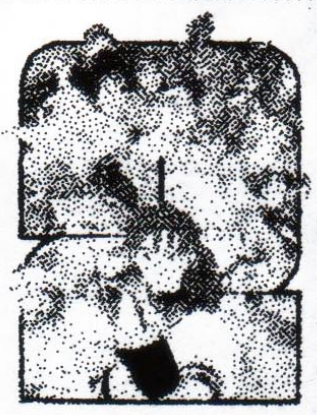
MARUKATSU ESPAÑA S.L.


1

2

3

4


5

COLECCIONA LOS 5 POSTERS DE STREET FIGHTER II.

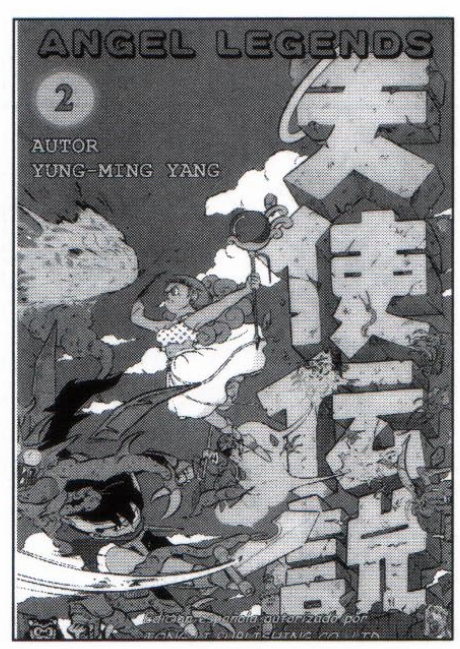
BUSCA EN CADA UNO DE ELLOS, ENCONTRARÁS LAS BASES PARA LOS SORTEO DE MONTONES DE PLAYSTATIONS Y DEL MAGNÍFICO JUEGO (NOVEDAD EN ESPAÑA): .

ANUNCIADO EN T.V.

YA A LA VENTA EN TODOS Y LIBRERIAS

c/GALILEO 23-63, LOCAL 5, 08028, BARCELONA TEL.93-491.35.97 FAX.93-491.49.29

© CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED



La sorpresa más agradable de este mes es quizás el anuncio de Marukatsu Comics, editor de los mangas taiwaneses de *El pequeño monje* y *Angel Legends*, y distribuidores de merchandising oficial de *Street Fighter*. Hemos podido ver su spot televisivo en la franja horaria del programa *Manga!* que emite la televisión autonómica catalana sobre la sdiez y media de la noche, y lo mejor es que hemos podido saber que un spot televisivo a esas horas en canal 33 cuesta unas 100.000 pesetas. Pero si el cliente es una editorial se le practica un descuento de un 50%, , con lo que el coste total del spot es de unas 45.000 pesetas, aparte, claro está, de lo que se gasten en el anuncio. Es un precio muy asequible, y eso nos lleva a pensar cómo editoriales más grandes, como Planeta o Norma, no se anuncian por televisión. El caso más evidente es el de *Dragon ball*, si cuesta tan poco, ¿por qué no se anuncian? El precio es muy reducido, y probablemente, con una buena campaña, podrían aumentar sus ventas, y con una campaña bien llevada, aparte de los beneficios monetario (que, no nos engañemos, es que lo que buscan), lavarían la cara al manga y anime y tal vez de este modo dejen de identificarlo con las drogas y la violencia juvenil, que falta nos hace. A ver si las editoriales más importantes se suben al carro y se deciden a seguir el ejemplo de Marukatsu. Por lo menos a nosotros nos haría mucha gracia.

LOS MÁS VENDIDOS • DIC. '97 •

Ahora que estamos en Navidad es bueno saber lo más vendido para saber lo que regalar, ¿verdad? Pues nada, llevamos unos Nekos sin apenas cambios en las lista de los más queridos, ¿nadie se atreve a desbancarlos? Este mes lo más vendido en Japón según Newtype y en España de mano de Continuarà.

NEWTYPE
1 Basara 21
Tamura Yumita
2 Ten wa akaikawa...
Chie Shinohara
3 X(peke)
Die Arai
4 Wish 3
CLAMP
5 Meitantei Conan 16
Gosho Aoyama
6 Tadashii renai ..
Yukari Ichijoi

CONTINUARÀ
1 Yawara 29
Naoki Urusawa
2 Mononoke hime
Anime 1
3 20 menso no onegai
CLAMP
4 Sakura Tsushin 9
U-Jin
5 Oh!My Goddess 15
Kosuke Fujishima
6 I"s 1
Masakazu Katsura

CONTINUARÀ
1 Dragon Fall
2 Dr. Slump
3 Mi amiga sirena
4 Cazadores de magos
5 Evangelion
6 Oh!Mi diosa!
7 Video Girl Len
8 Uno o dos
9 Raika
10 Judge
11 RG Veda
12 Luchadoras de Leyenda

LOS MÁS QUERIDOS • DIC. '97 •

LOS CHICOS
1 DS
2 Shinji
3 Ryo Saeba
4 Yota Moteuchi
5 Subaru Sumeragi
6 Junta megaplayboy
7 Vegeta
8 Seishiro
9 Kamui Shiro

LAS CHICAS
1 Pai
2 Akane
3 Rei
4 Madoka
5 Alita
6 Misato Katsuragi
7 Hokuto Sumeragi
8 Nobuko
9 Arale Norimaki

LAS MASCOTAS
1 Pen Pen
2 P-chan
3 Mokona
4 Feiyo
5 Demo
6 Lars
7 Mappi

En una de las mesas redondas del pasado Salón del Manga Juanjo Sarto comentó un tema muy interesante sobre la industria del ocio en Japón. Los japoneses trabajan mucho, y son quizás la sociedad que con más afán busca nuevas diversiones y más gasta en ello; les encanta todo aquello relacionado con el ocio, ya sea manga, anime, cine o tamagotchis. Todos sabéis que, si un manga tiene éxito, se realiza su versión animada, la película, la serie de OVAs, el videojuego, los peluches, los CD-Rom, los Cds, el parque de atracciones, etc. Total, que montan toda una industria alrededor de ese producto (sin ir más lejos, *Evangelion*: han sacado de todo, desde el teléfono móvil de NERV hasta la cartera que llevaba Shinji en el cuarto episodio, pasando por los guantes de Misato).

Y entonces llegamos al punto más interesante: ¿cómo se lo montan para que todo les vaya tan bien? Porque deben sacarse un montónh de dinero con todo eso, las editoriales japonesas son unas de las más fuertes del mundo. Pues usan ni más ni menos esas "guías de teléfono" que son las revista semanales de manga, como el Shonen Jump, Shonen Sunday o el Afternoon. Semanales o mensuales, allí, por un muy módico precio puedes leerte varias series mientras vas en metro o tienes un rato, y cuando acabas las tiras tranquilamente. En lo que quizás no habíais caído es que es el mejor test de mercado que existe. No necesitan contratar a ninguna empresa, sus propios lectores les hacen ver qué serie funciona y cuál no. Según la respuesta de sus lectores saben si la serie gusta o no; es un seguro indicador de lo que realmente les interesa, y por extensión pueden deducir que también les gustaría verla animada y con merchandising vario. Es por esto que, si una serie funciona bien en estas revista, sigue publicándose, y más adelante, si es buena o interesante pasa al formato tankoubon, luego recopilación de lujo, manga de bolsillo, etc.; y si no atrae la atención del exigente público japonés se cierra. Así de simple. Y así de sencillo. No sólo no se gastan un duro (o un yen) en complicados estudios de mercado, sino que encima ganan dinero. Un chollo, vamos.

por Minami

DRACULA

El hombre más poderoso (con permiso de la resistencia), de Barnacity. Su poder sobre la ciudad se verá amenazado por un nuevo rival muy poderoso: Lestat, digo, Drácula (menudo despiste).

PAPA ALEJO

Este es el malo de la película (ya se nota por la pinta). Ha vuelto a la vida y desea apoderarse de Barnacity para sus malvados propósitos y de paso hacer negocio con un bar de tapas.

DRACULA

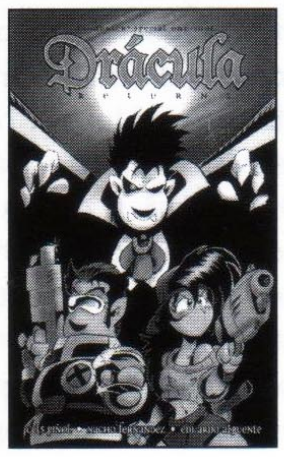
Es un marine, duro, implacable, y con un sudor muy peculiar y bastante inspirado en la saga Alien. ¿Será un clon?¿Tendrá once hermanos?El tiempo lo dirá, pero de momento está con la resistencia

RIDLI SCOT

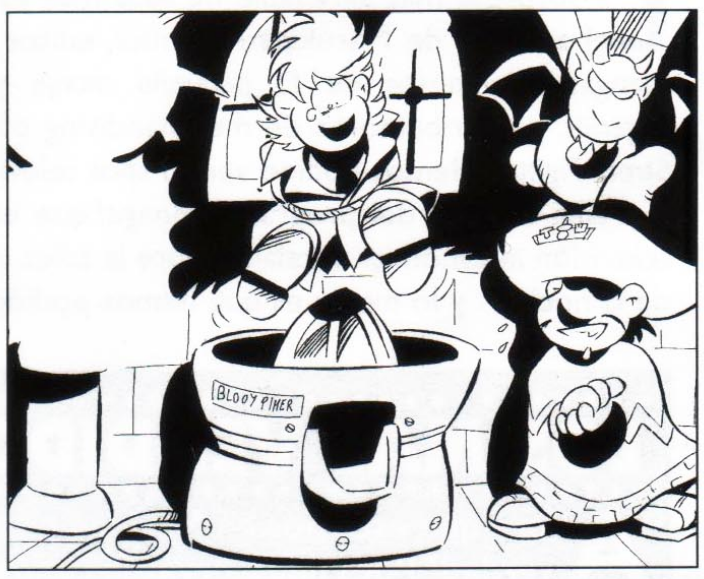
La chica mona, fuerte y chula que cualquiere resistencia con un mínimo de clase debe tener. Bélit intentará infiltrarse entre los vampiros disfrazada de Muerte, pero no sabemos si tendrá éxito.

BELIT

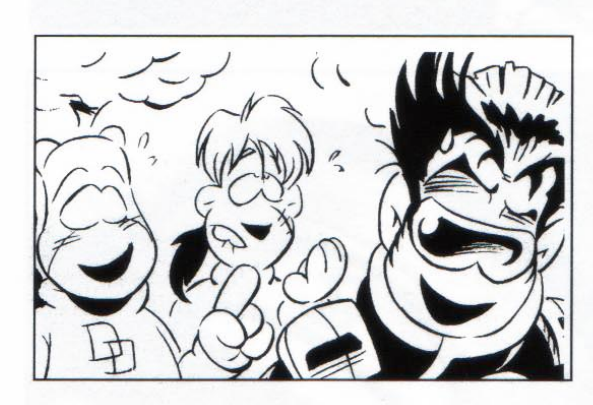
Barnacity, una vez más, tiene problemas. Esta vez, su amenaza es espeluznante: no pertenece a este mundo, y tanto los seguidores del narizón Papa Alejo II, como la resistencia , deberán vérselas con un enemigo superior a ellos, dispuesto a hacerse con el poder en la ciudad. ¿Quién podrá detenerlo? Este es, más o menos, el planteamiento inicial de *Dracula Returns*, donde Nacho Fernández y Cels Piñol se las ingenian para introducirnos una vez más en la ciudad de Barnacity (que, por si no lo sabíais, no tiene nada que ver con otra ciudad con un nombre parecido; todo parecido con la realidad es ficción... o eso dicen los autores).



El caso es que la historia comienza cuando un pobre fan es descubierto con unos cómics (ya se sabe que eso es bastante malo en Barnacity), y es rodeado por las fuerzas del orden, más que dispuestos a devolver al buen camino a la oveja descarriada, a capones, si hace falta, que ganas no les faltan. El pobre fan ya se las ve venir, cuando aparece una preciosa chica morena que desafía a los malos, baja del muro toda chula ella y se lía a guantazos con las tropas, pegándoles hasta en el carnet de identidad, mientras el fan, muy consciente él, va protegiendo los comics.

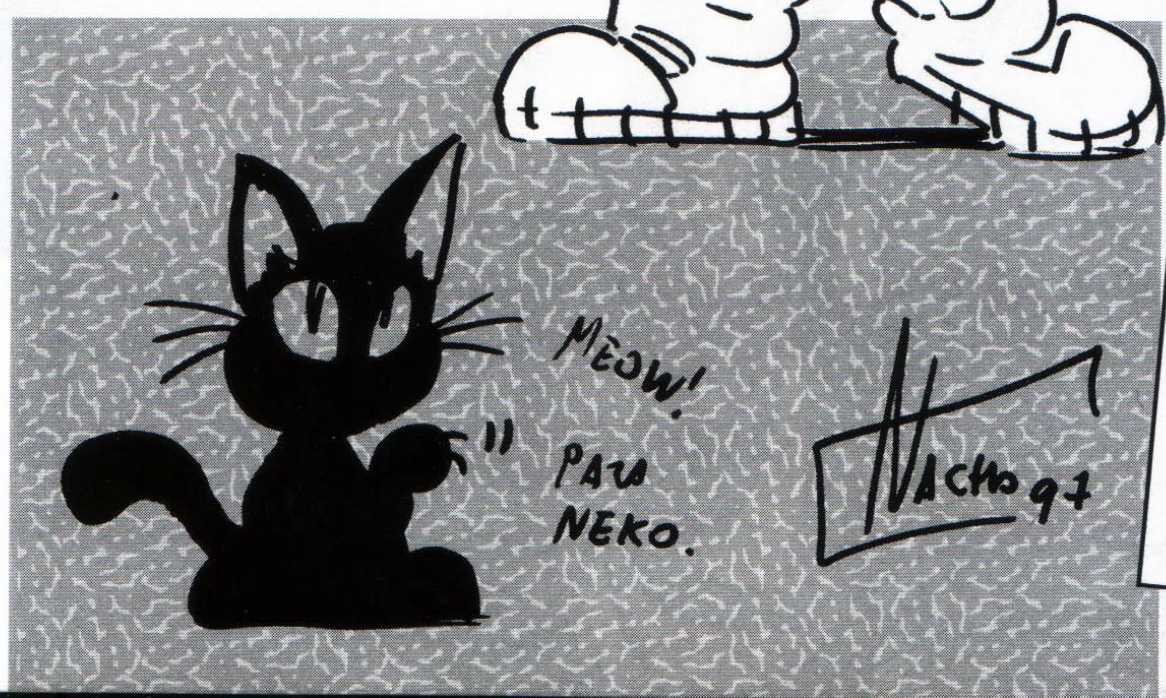


Pero el peligro acecha, concentrado en una base espacial mexicana (vale, yo tampoco lo entiendo pero debe tener su lógica). Allí, unos incautos y codiciosos mortales (supongo que es eso, porque sino eran tontos), mediante un rito oscuro, despiertan al que será vuestra peor pesadilla: Drácula. Como se levanta con hambre, el simpático avechucho se dedica a transformar a toda la tripulación de la nave que le lleva a la Tierra en vampiros, creando el núcleo de seguidores con los que espera poder conseguir el poder en Barnacity. Cuando aterriza en la ciudad, decide buscarse una buena tapadera, algo que le proteja de las inquisidoras miradas e investigaciones de las tropas del Papa Alejo II. Sí, amigos, lo habéis adivinado: un local de fast-food tex-

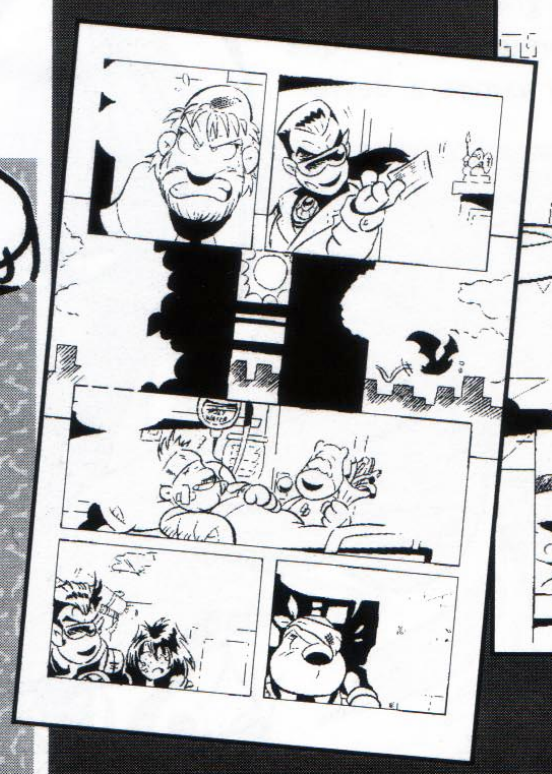


mex, claro. Lo más lógico del mundo. Pero sus, llamémoslas actividades, son bastante llamativas, y claro, rápidamente tanto Alejo & Cía como la resistencia se dan cuenta de qué pasa, dejando de lado que son atacados como unas cuantas veces por los vampiros. E inteligentes ellos, se dan cuenta de que algo ha cambiado y que alguien intenta quedarse con Barnacity pasando de ellos. Por un lado, Drácula, que es un tío legal (o no), va a negociar con Alejo, que no quiere saber nada del murciélago con pinta de gánster, mientras Bélit, nuestra belleza de pelo oscuro, intenta infiltrarse (disfrazada, claro) entre los vampiros, ayudada por Don Depresor,. Claro, que les va a costar un poco.... Parece que la única opción para destruir a los vampiros sería la colaboración de las tropas papales y la resistencia, pero eso va a ser muy difícil a pesar de encontarse frente a un rival tan poderoso y tan malo, claro.

Visto así no tiene mala pinta, ¿verdad?. La historia promete, y es divertida. El estilo gráfico de Nacho ha evolucionado mucho tras aquel lejano *Dragon Fall* nº 0, y aquí nos lo encontramos en plena forma. Cels ha decidido seguir ambientándose en esa bonita (y reprimida) ciudad que es Barnacity y, de paso, hacernos reír un buen rato. Pues nada, espero que disfrutéis con este *Drácula Returns* tanto como nosotros, y aunque estos avances de las próximas novedades parezcan un llamamiento de ayuda así como desesperados, a ver si os enrrolláis y entre todos hacemos que al menos el manga español funcione.



El estilo de Nacho es perfectamente reconocible y en *Dracula Returns* nos vuelve a mostrar que es un gran profesional y uno de los dibujantes del denominado manga español más querido y que realmente se lo merece.



por Enrique Pilón

YUGO

El protagonista de esta historia es este hombre, negociador de rescates especializado en Oriente Medio y que accede a ayudar a Mayu para salvar a su padre, retenido por una fanática guerrilla.

YUGO

Yugo la conoce en la capital de Pakistán No sabemos su nombre, pero la primera vez que la ve ella le está observando, y más tarde se convertirá en su compañera de viaje acompañándolo por el desierto.

CHICA

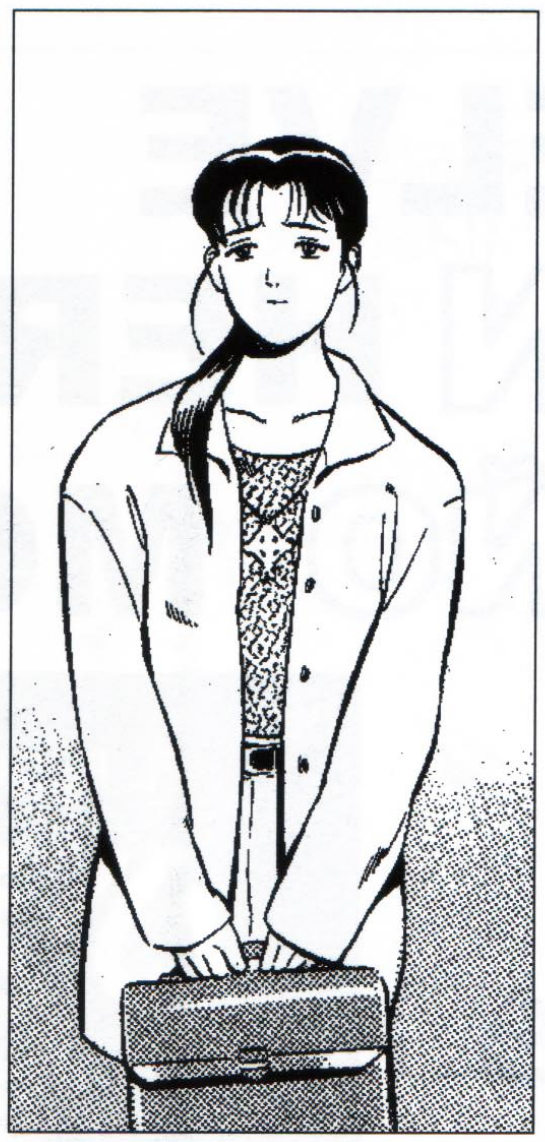
Es la hija de un hombre de negocios japonés que ha tenido la mala suerte de caer en manos de la guerrilla pakistaní. Para salvar a su padre recurrirá a Yugo,que le han dicho que es el mejor negociador de Japón.

MAYU

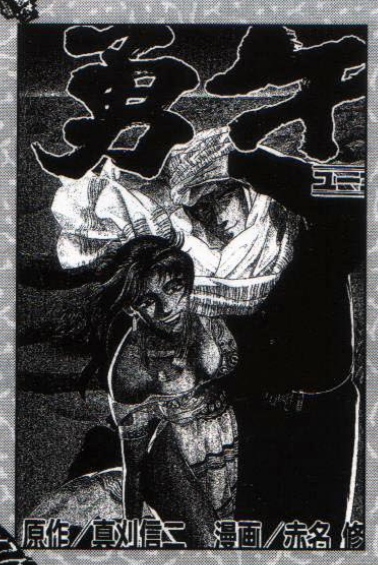
De las páginas de la revista de Kodansha, Afternoon, la misma donde se publican series tan conocidas para el aficionado español como *Ah!My diosa* y *Seraphic Feather*, nos llega *Yugo*, una historia realista que viene a iluminar un poco el panorama del manga más adulto. Planeta apuesta por este manga que nos cuenta el trabajo del mejor negociador de rescates de Japón, que debe ir hasta Pakistán para negociar la libertad de un hombre de negocios japonés secuestrado por un grupo integrista. La mala suerte (o la mala leche de los secuestradores) ha hecho que las negociaciones se rompieran, y la hija del hombre secuestrado está desesperada porque no sabe qué le va a pasar a su padre. Para ello recurre al hombre más capaz de todos, el mejor recomendado. Yugo decide aceptar el trabajo para ayudar a la pobre chica, que está desesperada, y empieza a investigar para hacerse una idea de cómo está la situación actual. Emprende el viaje hacia oriente y allí se pone en contacto con un anciano que conoce a uno de los posibles secuestradores, un sanguinario asesino que deberá encontrar para averigüar el paradero del padre de su cliente. Su contacto parece le da una buena pista para encontrarlos y empieza los preparativos para su viaje por el desierto. Poco antes de partir conoce a una chica muy hermosa, que parece gitana (sobretodo por la ropa y el baile). La chica queda prendada de él y decide acompañarle. Pero la pobre tiene un grave problema de comunicación que no vamos a desvelar para no quitarle la emoción, en este caso, la sorpresa. Su interés por el protagonista va en aumento, pero no sabemos si por simple atracción o por algún motivo más oculto.

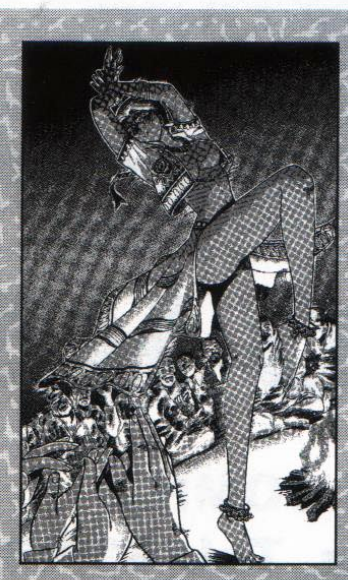
Este manga es el resultado de la colaboración de Shinji Makari,el guionista con Shu Akana; el primero debe haber hecho un trabajo de investigación enorme sobre la situación de Oriente medio y las complicadas negociaciones de los rehenes occidentales dado el realismo y profesionalidad con que está tratado el tema. La historia es creíble, interesante y muy bien narrada, y el estilo gráfico de Shu Akana es

Yugo es un buen producto, y una buena muestra de ello es que no sólo los editores españoles se han fijado en él, sino que también es posible , conseguir otras ediciones. Aquí, la española y la tailandesa.



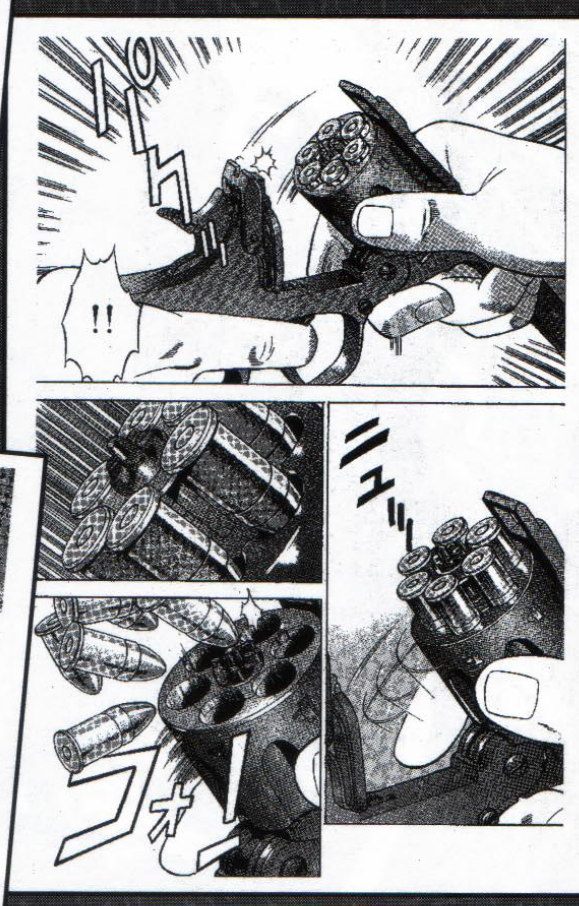
muy adecuado para este tipo de historia. No esperéis ver explosiones, poderes o increíbles jovencitas en uniformes escolares (aunque la chica pakistaní está de muy buen ver y lleva bastante poca ropa, por el calor, se entiende). Es un manga bastante alejado de lo que se publica actualmente en España, y ya era hora, por cierto, de que le dedicaran un rinconcito al manga dirigido a un público que desea productos más adultos y no tan infantiles o simples como los que hemos podido encontrar últimamente. Desde el tristemente desaparecido Shonen Mangazine que no podíamos disfrutar de una obra de estas características. Tanto el *Doctor Ko* como *Sobrevivir en la nueva era glaciar* eran mangas más maduros, pero parece que eso de que la gente "mayor" lea manga no está muy de moda, se ve mejor que se dediquen al comic americano o europeo. A pesar de ciertos intentos para intentar cambiar esta mentalidad, la cosa se resiste, e indudablemente lo que mejor funciona es el maga para adolescentes, así que la aparición de un producto de este tipo es extraño , sobretodo considerando la situación actual, cuando el mercado está supuestamente en recesión, y en su intento para ampliar el número de lectores deciden apostar e intentar diversificarlo. Esperamos sinceramente que surta efecto, que el mercado del manga se reanime y mucha más gente descubra que el manga no es sólo sexo y violencia ni se limita a *Dragon Ball,* sino que un buen manga puede explicarte una historia tan bien o mejor que un libro y desaparezcan ya algunos estúpidos tópicos que debemos soportar todos los aficionados. Apoyemos la iniciativa de esta editorial, que ha decidido salir un poco de su línea más habitual y que tengan suerte, porque , tal y como están las cosas, y la gente, la van a necesitar. Y vosotros, para contribuir a ello, comprad *Yugo*: no os arrepentiréis.





AVANCE

El estilo gráfico de Shu Akana es excelente y muy adecuado para esta historia de integrismo árabe y conflictos en el desierto. Es impresionante cómo se ha esforzado para darle a cada viñeta tanto realismo y que te llegues a creer que realmente estés en Pakistán. Nada, que es muy bueno.



VUELVE TU GRAN HEROE EL PEQUEÑO MONJE.

Y ESTA VEZ CON ESTUPENDOS REGALOS.

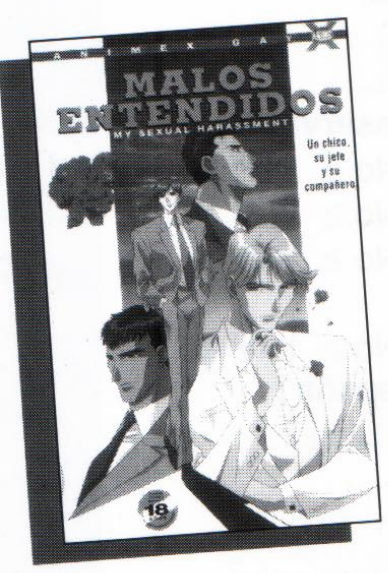
AHORA TIENES LA OPORTUNIDAD DE GANAR:

PLAYSTATIONS, SEGA-SATURNS Y GAME BOYS.

¡BUSCALO

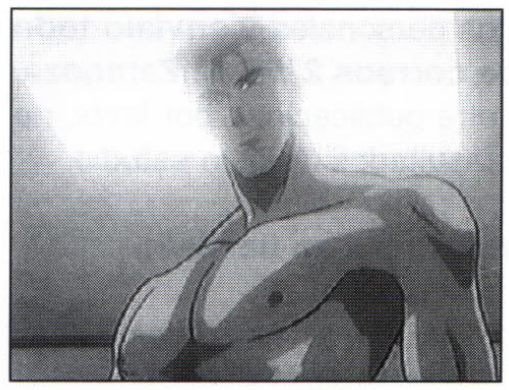
EN TU KIOSCO HABITUAL!

MARUKATSU COMICS
c/ Galileo 23-63, local 5. 08028 Barcelona. Tel.(93)491 35 97 Fax.(93)491 49 29.



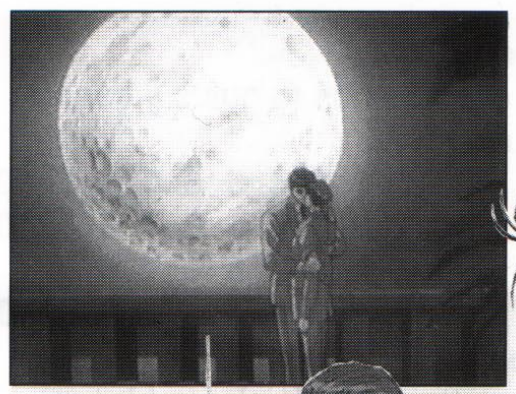
Este mes, aprovechando el artículo sobre manga bishonen, vamos a comentar el lanzamiento de vídeo erótico más "esperado": un video gai. Volviendo al mismo tema que tratamos en el artículo, ya era hora que pensaran un poco en diversificar su público, y no publicar cintas sólo para hombres heterosexuales (aunque algunas son bastante diertidas y se dejan ver).

El título español de la cinta es *Malos entendidos* (originalmente *Boku no sexual harasmento*), cuyo protagonista, Junya Mochizuki, está decidido a ascender en su empresa, una multinacional informática. Su superior, Jonma, está más que interesado en su guapo subordinado, y una noche que se había quedado trabajando hasta tarde decidió enseñarle "todo lo que un hombre de negocios debe saber". Supongo que me explico suficientemente bien. Lo malo es que durante una presentación de un nuevo ordenador, el vicepresidente de la empresa interesada se siente más atraído por el joven ejecutivo que por la tecnología, y para aprobar la compra quiere acostarse con Junya. Éste lo piensa mucho, si lo hace su carrera recibirá un buen empujón y hará que la empresa consiga un contrato multimillonario, así que finalmente accede. Fusita, su compañero de trabajo, también está enamorado de él, pero sabe que mantiene relaciones con Jonma; no puede hacer nada, sólo declararle sus sentimientos y esperar a que se enamore de él.



La segunda parte de la OVA ocurre tres años después. Mochizuki ha sido trasladado al laboratorio de desarrollo de Boston, para trabajar con uno de los mejores ingenieros del país. Durante un viaje a Japón de Jonma, el ingeniero invita a Junya a su casa para probar el nuevo videojuego, y cuando éste rechaza sus proposiciones, lo droga; cuando despierta se encuentra atado de pies y manos y es violado por el otro hombre. Para asegurarse su silencio, lo ha grabado todo en vídeo de tal modo que a él no se le e la cara, sólo la de Junya, y amenaza con hacer pública la cinta si no siguen viéndose. La situación dura bastantes días más hasta que una noche Mochizuki se comporta bastante cariñosamente con su "amigo", haciéndole beber bourbon drogado. Antes de caer inconsciente e cómo Jonma está junto a su cámara de vídeo. Su superior se ha enterado de que pensaba abandonar la empresa vendiendo la información confidencial de sus investigaciones. para hacerle pagar eso y las vejaciones a las que había sometido a Junya, le hacen lo miso que a él... con una mazorca.

En fin, que es un vídeo diferente que, si no tenéis prejuicios, es interesante de ver.



Ya hemos comentado en varias ocasiones lo geniales que son los fansub: otakus que, de buen rollo, se dedican a hacer posible que pobres aficionados puedan ver el anime que se les niega en su país a un precio módico. Pero debemos advertiros de los peligros de hacer pedidos a un fansub: no nos referimos a que os quedaréis sin dinero (cosa que también es cierta), sino al límite de cintas que te permiten pedir. ¿Y qué pasa?

Pues que llegas un día a casa sin esperártelo y te dicen que han llegado unas cintas en un paquete que se llaman *Escafroner* (sí, bueno, mi madre de japonés no mucho, lo que me llegó fue *Escaflowne*). Y entonces recuerdas el pedido que hiciste el mes pasado y piensas que Kamisama te quiere. Pero no, no es cierto, porque en una cinta caben cuatro episodios. Es decir, en dos cintas hay ocho. De ventiséis. Es decir, tienes la cuarta parte más dos. Quiere decir que tras ver el capítulo ocho, que acaba de un modo súper interesante con Van alado el único consuelo que tienes es ver el avance del próximo capítulo sabiendo que hasta dentro de poco menos de un mes nada, ni una secuencia, y que aún así tampoco la tendrás entera. ¿Esto es justo? No, claro que no, pero esperemos que el próximo pedido llegue antes de que queme mis ocho episodios. El caso es que hemos podido comprobar por nosotros mismos que *Tenku no Escaflowne* es una serie con una calidad sobresaliente, un diseño que, aunque un tanto extraño, convence y enamora, una banda sonora muy adecuada y una historia interesante donde hay un poco de todo, amor, mechas, gatos, beepers, deporte y artes ocultas, ¿quién da más? No vamos a negar que *Escaflowne* nos ha cautivado a todos, sobretodo a mí (y que he hecho lo posible para extenderlo en forma de pases continuados y hablando sólo de la serie), y que vamos a esperar ansiosos el día que podamos ver la serie entera. Y quién sabe, es una serie de tanta calidad que tal vez entre en los planes de alguna editora de vídeo española....

ENCUESTA

Dínos tu opinión sobre el manga y participa en el sorteo de 15 lotes de productos de **Glénat**, **Planeta-DeAgostini** y **Camaleón Ediciones**. Para participar en el sorteo, rellena la siguiente encuesta (o una fotocopia) y el cupón con tus datos personales y **envíalo todo antes del 7 de febrero** al **apartado de correos 2156 de Zaragoza**. Si ya has rellenado esta encuesta en otra publicación, por favor, no la envies otra vez para no falsear los resultados de este estudio.

1. Además de leer manga, ¿qué otras aficiones tienes?:
(marca con una cruz todas las que tengas)
deporte ≥ cine ≥ informática ≥ música ≥ otras lecturas ≥
Otros. ¿Cuáles?:.....

2. ¿Sueles leer cómic americano?:
Normalmente ≥ Casi nunca ≥ Nunca ≥

3. ¿Y cómic europeo?:
Normalmente ≥ Casi nunca ≥ Nunca ≥

4. ¿Sueles jugar a juegos de rol?:
Normalmente ≥ Casi nunca ≥ Nunca ≥

5. ¿Compras juegos de cartas coleccionables?:
Normalmente ≥ Casi nunca ≥ Nunca ≥

6. ¿Compras productos relacionados con el manga?
películas en vídeo Sí ≥ No ≥ A veces ≥
CDs Sí ≥ No ≥ A veces ≥
merchandising Sí ≥ No ≥ A veces ≥

7. ¿Dónde adquieres tus mangas?
librerías especializadas ≥ kiosco ≥ venta por correo ≥
otros; (específica):.....

8. ¿Preferirías poder adquirirlos en otros sitios?
Sí ≥ No ≥ (pasa a la pregunta 10)

9. ¿Dónde?:.....

10. ¿Te parece muy caro el manga en España?
(valóralo considerando el 0 muy caro y el 10 muy barato)
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11. Valora los siguientes formatos rodeando con un círculo tu respuesta
(cuanto más cerca lo situes del 0 menos te gusta y cuanto más cerca del 10, más te gusta);

cómic-book con grapas (tipo *Alita*)	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
cómic-book con lomo (tipo *X 1999*)	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
formato japonés (tipo *Sailor Moon*)	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Biblioteca manga (tipo *Dr. Slump*)	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Formato gran volumen (tipo *Seigi*)	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Formato libro (tipo *Raika*)	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

12. ¿Compras, o comprarías, manga en otros idiomas?
tomo original en japonés Sí ≥ No ≥
ediciones en inglés Sí ≥ No ≥
ediciones en francés Sí ≥ No ≥
ediciones en italiano Sí ≥ No ≥
otros (especificar): .....

13. ¿Cuáles son tus tres series favoritas?
(antiguas o nuevas) Por orden de preferencia:
1. .....
2. .....
3. .....

14. ¿Qué temas o géneros te parecen más interesantes?
(rodea con un círculo la puntuación que concedas a cada uno de ellos; 0 = menos interesante; 10 = mas interesante)

Triángulos amorosos (tipo *KOR*...)	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Mechas (tipo *Gundam, Macross*...)	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Deportivos (tipo *Campeones*...)	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Humor (tipo *Dr. Slump*)	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Acción/peleas (tipo *Dragon Ball*...)	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Acción/policíacos (tipo *City Hunter*...)	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Clásicos (tipo *Astroboy*...)	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Fantástico/mitológico (tipo *RG Veda*...)	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Terror (tipo *Horobi*...)	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Magical Girls (tipo *Sailor Moon*...)	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Shojo (tipo *Promesa*...)	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Erótico (tipo *Sueños*...)	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
"Manga" español (tipo *Akuma*...)	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Otros géneros que te interesen especialmente:
....
....

15. ¿Te gustaría que en las ed. españolas se conservaran...

las onomatopeyas en japonés?	Sí ≥	No ≥	Indif ≥
los nombres originales?	Sí ≥	No ≥	Indif ≥
el sentido de lectura original?	Sí ≥	No ≥	Indif ≥
las referencias culturales? (en lugar de adaptarlas a la cultura española)	Sí ≥	No ≥	Indif ≥

16. ¿Qué series te gustaría ver publicadas en España?
....
....

17. ¿Cuántas series de manga compras al mes?:
.....

18. ¿Con qué frecuencia acabas las colecciones que empiezas?
siempre ≥ casi nunca ≥ casi siempre ≥ nunca ≥
normalmente ≥ lo hago con posterioridad ≥

19. Valora la importancia que concedes a las siguientes características de un manga a la hora de comprarlo:
(un 0 es que no te fijas en eso y un 10 es que lo valoras mucho)

calidad de impresión	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
calidad del papel	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
tipo de formato	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
calidad guión	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
calidad dibujo	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
título atrayente	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
precio	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
buena traducción	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
autor conocido	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
relación calidad/precio	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

20. ¿Qué mejorarías de las editoriales españolas?
de Glénat:.....
de Norma Editorial:.....
de Planeta-DeAgostini:.....
de Camaleón Ediciones:.....

21. ¿Cómo valorarías su labor editorial?
(cuanto más cerca lo situes del 0 menos te gusta y cuanto más cerca del 10, más te gusta);

de Glénat:	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
de Norma Editorial:	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
de Planeta-DeAgostini:	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
de Camaleón Ediciones:	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

22. ¿Cuánto dinero gastas al mes en:
(si no gastas nada en alguna categoría, déjalo en blanco)
manga
- de 2000 / 2000 / 2000-5000 / 5000-10000/ + de 10000
productos relacionados
- de 2000 / 2000 / 2000-5000 / 5000-10000/ + de 10000
otros hobbies
- de 2000 / 2000 / 2000-5000 / 5000-10000/ + de 10000

23. Localidad de residencia habitual:.
.....
Sexo: Masculino≥ Femenino≥
Edad: .....
Ocupación: Estudiante ≥ Parado≥ Trabajando ≥
Otros:
.....

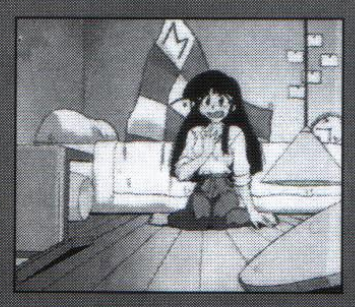
Los ganadores del sorteo aparecerán publicados en próximos números de esta misma publicación y recibirán notificación personal por correo.

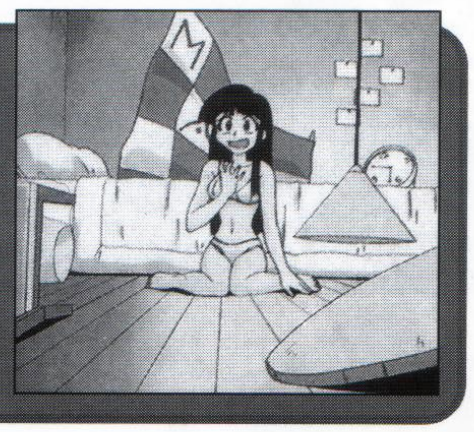
LA CENSURA EN EL MANGA

Nosotros nos solemos quejar mucho sobre la censura en el manga, que si no publican episodios, que si las series con más sexo y violencia no los publican, que si las ediciones vienen de los USA donde censuran hasta los títulos de crédito, y cosas de este estilo. Pero no sólo sufrimos aquí, sino que los pobres japoneses también sienten eso en sus carnes, tanto en manga como en anime. Sobretodo en anime, proque si bien para el mercado de vídeo está permitido casi todo, son MUY estrictos por lo que emiten por televisión no vaya a impresionar demasiado a sus tiernos infantes. Este mes hemos encontrado varios ejemplos de este tema, como *Maze*, de Satoru Akahori (*Bakuretsu Hunter, Saber marionette*), que cuenta con dos adaptaciones al anime, una serie de OVAs y una serie de televisión que actualmente está en antena. Como veis, censuran cualquier trozo de carne femenina expuesto a la vista.... El manga tampoco se queda corto, en este caso *Five Stars Stories*, donde censuran incluso la ropa interior de sus protagonistas. Y nosotros nos quejamos...

Tampoco *Five Stars Stories* se salva de la censura. Como podéis ver en estas dos ilustraciones, eso de que luchando se te vea la ropa interior es de mal gusto, y por eso decidieron añadir unas tramitas para solventar ese "pequeño" detalle. En fin, que es bastante curioso ver cómo se las apañan para disimular los deslices de sus pervertidos dibujantes, no vayan a incitar a sus lectores a seguir el mal camino... supongo.

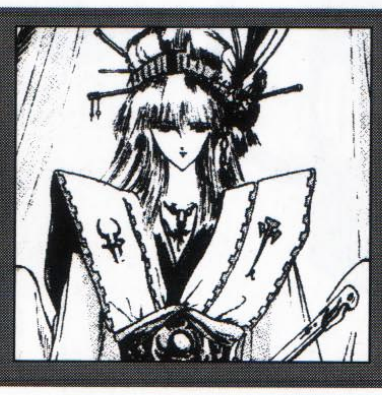
En *Maze* tampoco se andan con chiquitas, y entre las dos versiones, la serie de televisión y la de OVAs, hay bastantes cambios, como por ejemplo estas dos escenas, donde para la televisión le añadieron un precioso modelito de entretiempo para que no enseñara sus... encantos. En fin, qué más podemos decir...





No sólo se limitaron a modificar esa escenita, sino que como a Satoru Akahori le va la marcha, también tuvieron que volver a animar ciertas escenas, como ésta en la que le pusieron más ropa a la chica no fuera a coger frío, la pobre. Que ya se sabe que en Japón bajan las temperaturas...

Y más *Five Star Stories*, donde para que la chica no mostrar un escote pronunciado se limitaron a alejar el plano, y como desde lejos no se nota tanto.... Y mira que son raros, porque tampoco se le ve demasiado, pero no seamos malpensados, seguramente la razón es que debieron pensar que los lectores querrían ver el vestido al completo....



Ojeando un manga, uno de mis compañeros se quedó mirando una viñeta en la que el protagonista atacaba a unos espíritus y los destruía arrancádole un sello de su frente. Me preguntó si eso lo entendería fácilmente cualquier lector, y ese comentario me hizo pensar. ¿Realmente entendemos las referencias religiosas y las supersticiones japonesas? Es natural que algunas se nos escapen, pero gracias al manga hay ciertas cosas que nos parecen "naturales", como los sellos mágicos, los templos budistas y shintoístas, sus amuletos y algunas cosas más. Series como *Dr.Slump* te acercan un poco más a las tradiciones japonesas de un modo divertido y, casi sin darte cuenta, acabas asumiendo que en primavera es toda una tradición ir a comer a los parque y beber sake mientras contemplan las flores. Habréis notado que su concepción de la magia o de los poderes sobrenaturales es muy diferente a la occidental. Mientras que en Europa se cree más en los llamémoslos poderes personales (es decir, es el individuo quien tiene el poder, independientemente de que posea algún objeto que lo potencie), en Oriente cualquiera puede usar la magia. Los conjuros se basan en ciertas palabras y ciertos símbolos que pueden tanto lanzar una maldición como sellar cualquier cosa. Es decir, su magia es más física porque se basa más en objetos como sellos de papel, amuletos y objetos mágicos. Naturalmente, esto aparece cada dos por tres en el manga, y el mejor ejemplo es *Tokyo Babylon*, donde tenemos a dos poderosos médiums, Seishiro y Subaru; mientras el primero usa su poder al estilo occidental, Subaru prefiere los sellos mágicos a pesar de que también usa conjuros. Otra cosa curiosa es que todos sus conjuros parecen provenir de la India, supongo que por las raíces camunes de ambas culturas. En *Escaflowne*, por ejemplo, Hitomi también tiene ciertos poderes, pero son los de una médium occidental, visiones y presentimientos, canalizados en este caso por su extraño colgante.

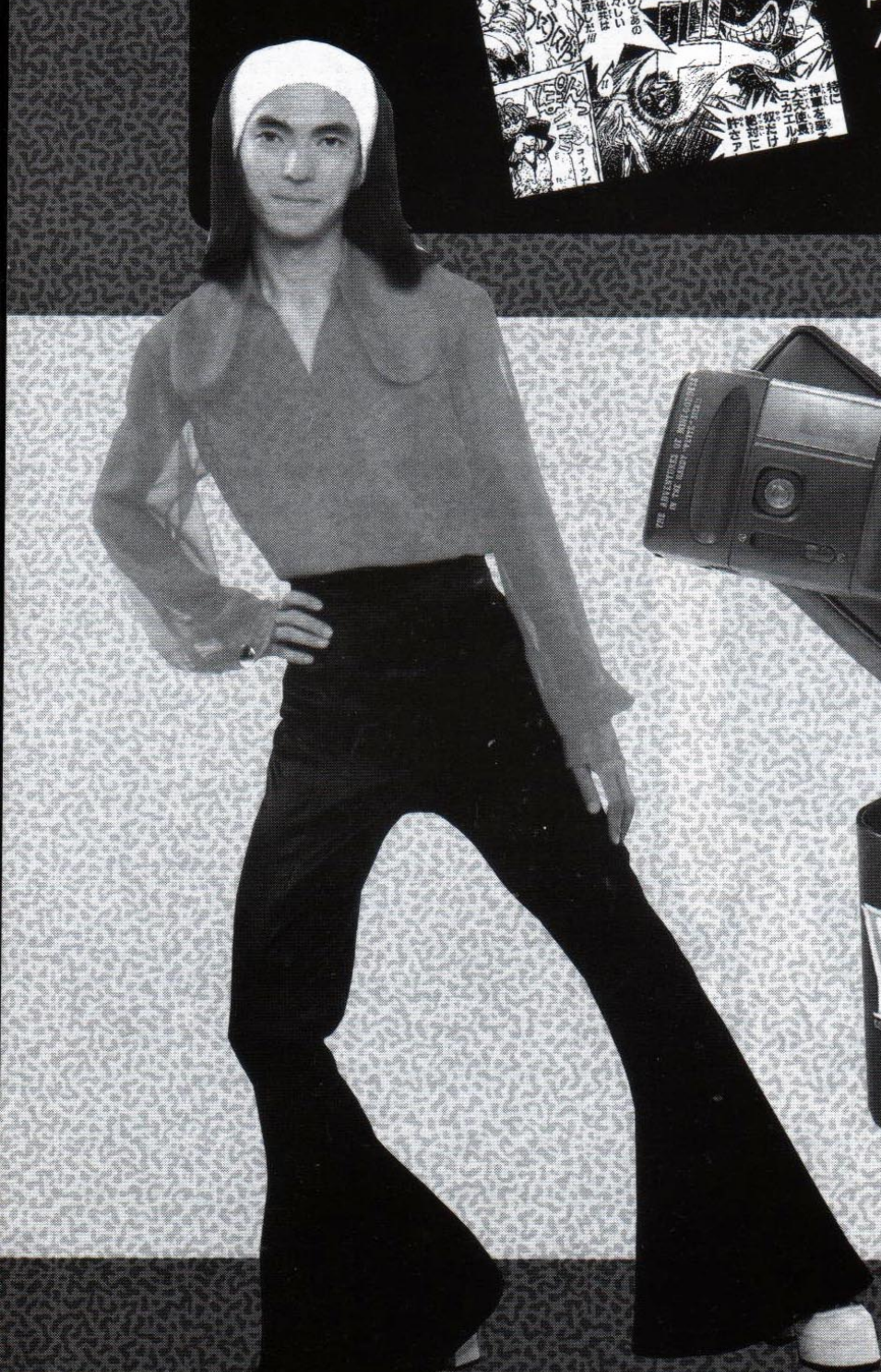
No sé si este tema os parece muy raro para esta sección, pero si os interesa lo suficiente tal vez podamos ampliarlo un poquito... si me dejan, claro. No sabéis lo que me ha costado colar esta columna...

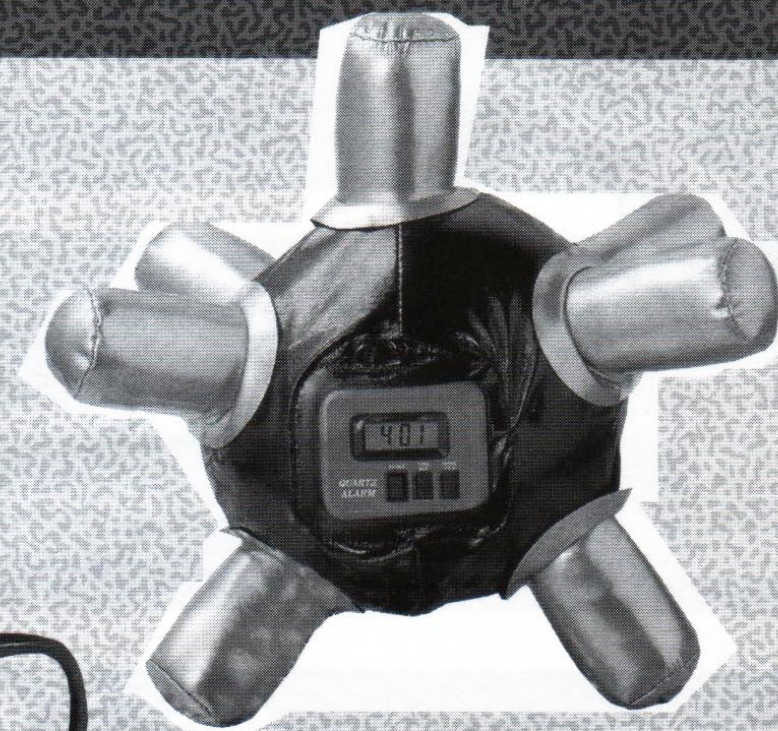
Seguramente todos conocéis las idas de olla del autor de *Bastard!* y su legión de ayudantes. Para el final de *Bastard!* debían estar cansados, sin ideas ni ganas de hacer nada, uy es por eso (supongo, vamos). que hay tanta diferencia entre la primera edición, de noviembre de 1996, y la segunda, de junio del 97. Desde añadir fondos hasta rehacer pin-ups, hay muchas diferencia sentre ambas ediciones, aparte de varios puntazos que nos han gustado y hemos añadido. Ahora que *Bastard!* está a punto de acabarse y a la espera de que, tal vez, continúen publicando las aventuras de DS en *Bastard 0*, ahí queda eso.

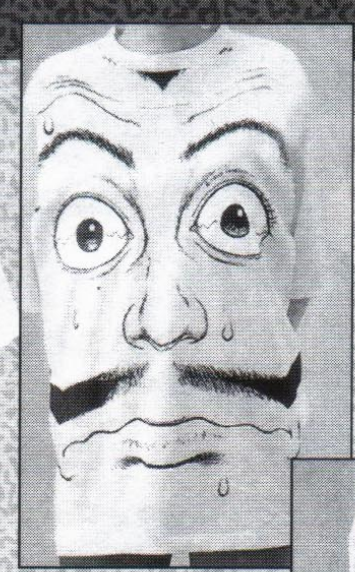
¿Qué hacen Hajiwara & Cía cuando no están dibujando? Pues nada, ven *Neon Génesis Evangelion* en familia como un otaku cualquiera.

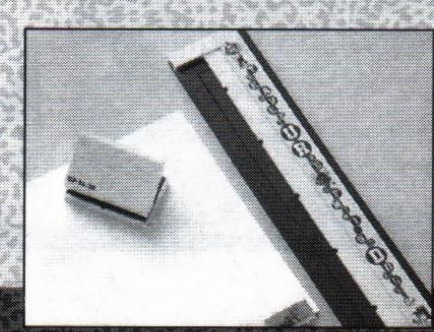
Pues sí, chicos y chicas, cuando nuestro cachas protagonista formula un hechizo, también aparecen esos conjuros que, aparentemente están en indio, los mismos que en el *Orion* de Shirow, Eso en la segunda edición, en la primera pasaron.

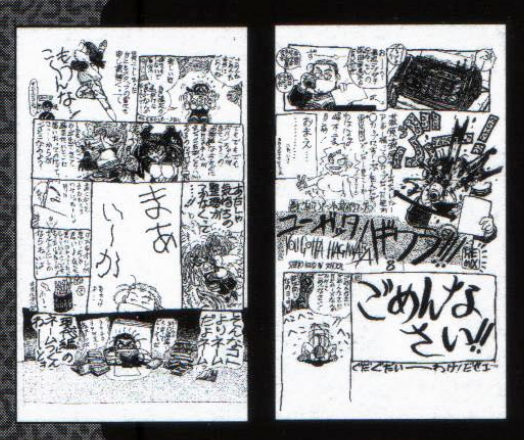
¿Habéis visto *Aladdin*, de Disney? Pues parece que ellos también, porque en estas páginas hay una parodia descarada del numerito del genio cuando se presenta ante Aladdin. Muy bueno, te ríes un rato.



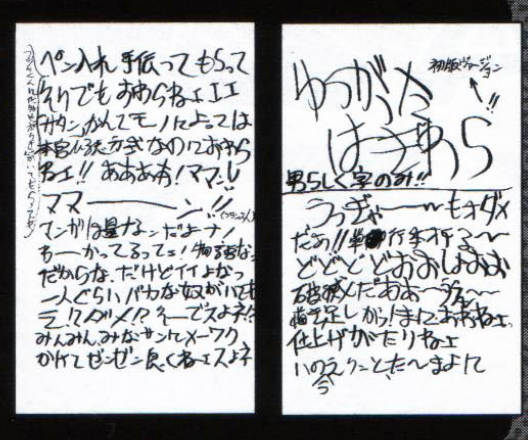








Que sí, que sí, que iban MUY faltos de tiempo e imaginación, porque en la primera edición pusieron los agradecimientos a sako, y encima con mala letra, mientras que en la segunda se lo curraron e hicieron viñetitas con diálogos y eso, se ve que tenían tiempo...

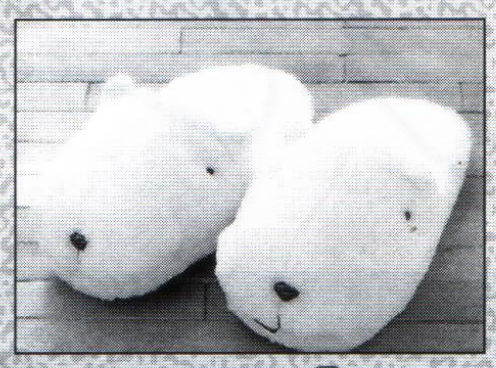


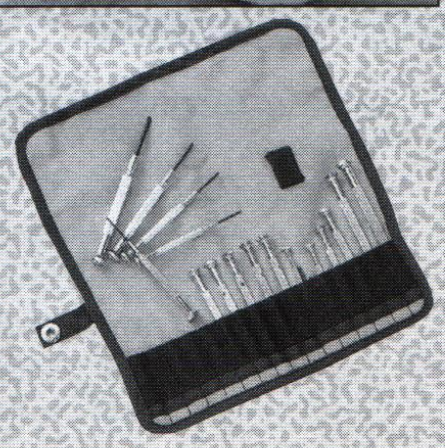
Todos los que trabajamos en una editorial sabemos que cuando estás en época de cierre te falta tiempo para todo y hay veces que entregas las cosas sin estar totalmente satisfecho del resultado. Claroq eu lo deHajiwara y compañía con este pin-up da vergüenza, en la segunda edición lo cuidaron más, pero....

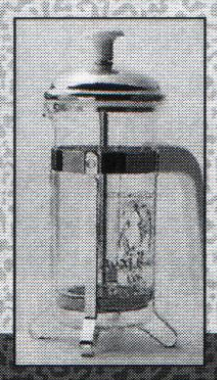
Hajiwara y sus ayudantes deberían estar hasta el cuello de trabajo, porque en la primera edición "faltaban" cosillas como, en este caso, el fondo, que decidieron añadir en la reedición del último tankoubon, a ver si no se daban demasiada cuenta...

Hay unas páginas, hacia el final, en las que cambian un poco la narración de la historia, aunque el guión s emantiene exactamente igual. Pero eso sí, es muy curioso, y así puedes ver dos tipos diferentes.

Es repetitivo, pero es que nos hemos hartado de ver cosas como éstas, en las que en la primera edición estaba casi sin fondo y en la última le habían puesto su tramita, su degradado, y esas cositas que quedan tan monas. Lo cierto es que la primera edición está muy bien, no vayáis a pensar qeu es cutre porque tampoco es eso...





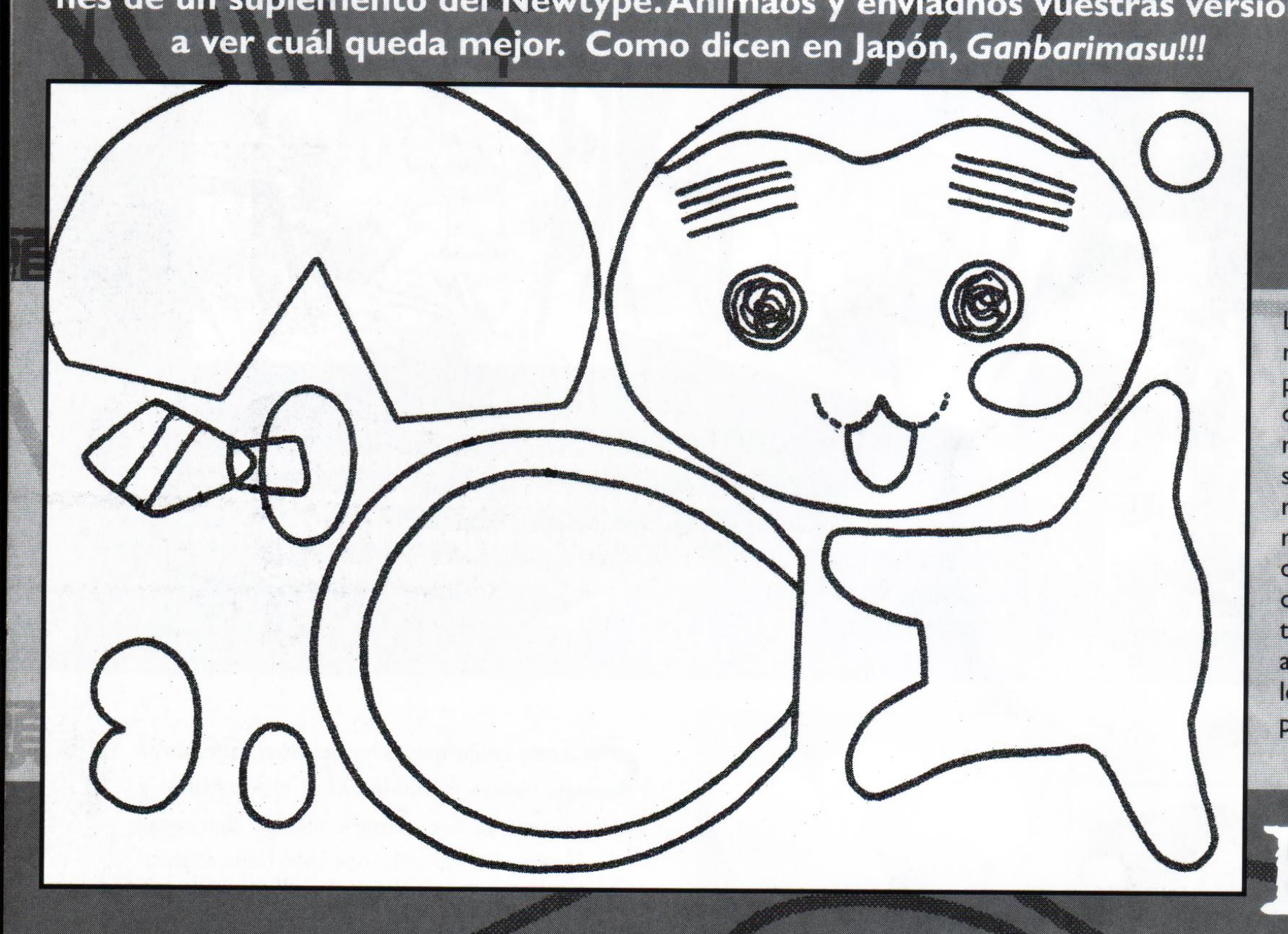


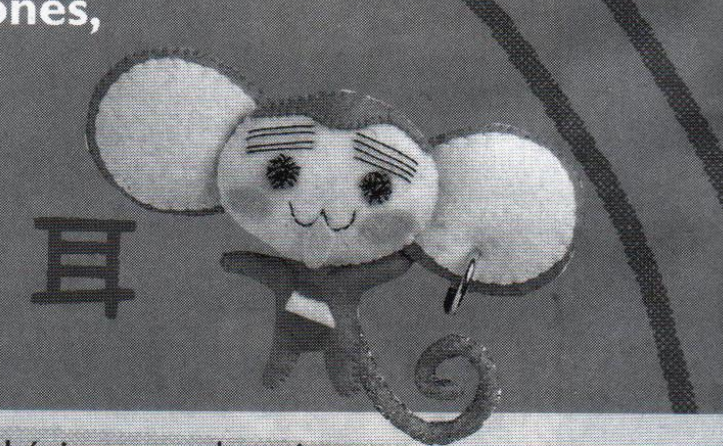
Cuando creías que lo habías visto todo, abres una revista japonesa como el Afternoon y te das cuenta de que siempre quedará algo capaz de sorpenderte. No sólo nos referimos al japonés vestido con ropa.... bueno, con esa ropa, sino a los regalos que la revista Afternoon regala a sus lectores. Entre ellos podemos encontrar una taza de *Yugo*, una camiseta con capucha de gato, el juego de escritorio de *Ah!Megamisama*, junto con el juego de destornilladores, la cámara de fotos, el chal, la taza, el platito, la cafetera y varias camisetas de la serie, otra camiseta con la cara de ese extraño hombre, y muchos otros regalos que cambian tu concepción de la vida. Es una lástima que tengamos unas posibilidades casi nulas de conseguirlos, porque sino valdría la pena intentarlo.

por Annabel y David

HAZ TU PELUCHE

Muchas revistas dedicadas a informar sobre manga y anime suelen tener una sección dedicada a la maquetas, cómo montarlas y pintarlas. Pues nosotros vamos más lejos, este mes os enseñaremos cómo hacer vuestros propio Chu Chu, la mascota de la serie *Shojo kakumei Utena* gracias a los patrones de un suplemento del Newtype. Animaos y enviadnos vuestras versiones, a ver cuál queda mejor. Como dicen en Japón, *Ganbarimasu!!!*



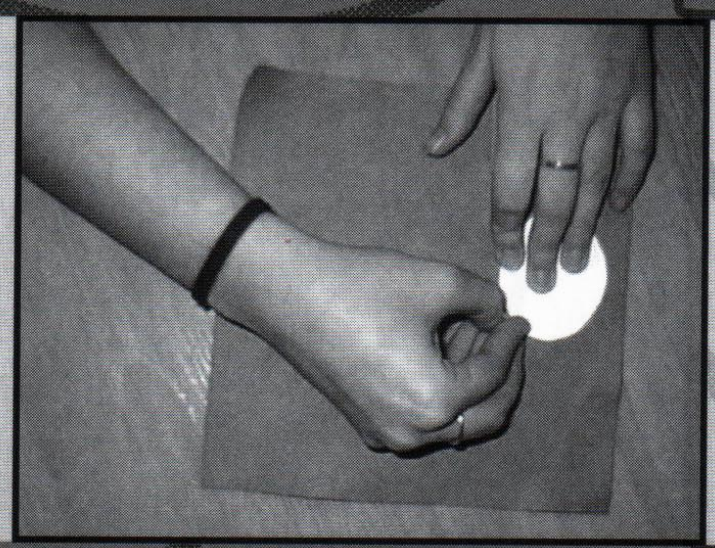


Lógicamente lo primero que hay que hacer es calcar en papel, cartulina o cartón los patrones de esta plantilla que tenemos aquí y recortarlas para tener algo que nos sirva para recortar las piezas necesarias en el fieltro. Por cierto, necesitaréis fieltro azul más o menos oscuro, otro de color rosa y un poco de color rojo y amarillo (para la corbata), rosa para las mejillas y la lengua, así como hilo de esos colores. Ah, y si lo encontráis, un aro dorado para el pendiente del bicho.

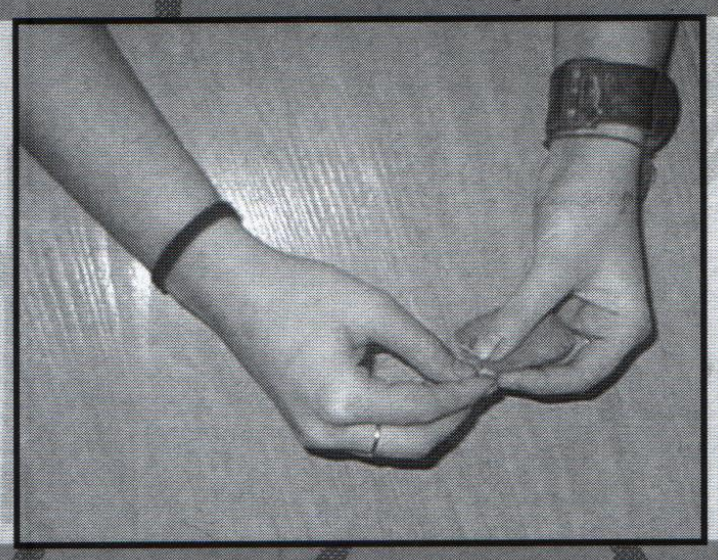
PASO 1

Piezas azules: 4 para las orejas, 2 cuerpos, 2 ojos y 1 para detras de la cabeza. *Piezas rosas*: 2 cara, 2 orejas, 2 mejillas y una lengua.

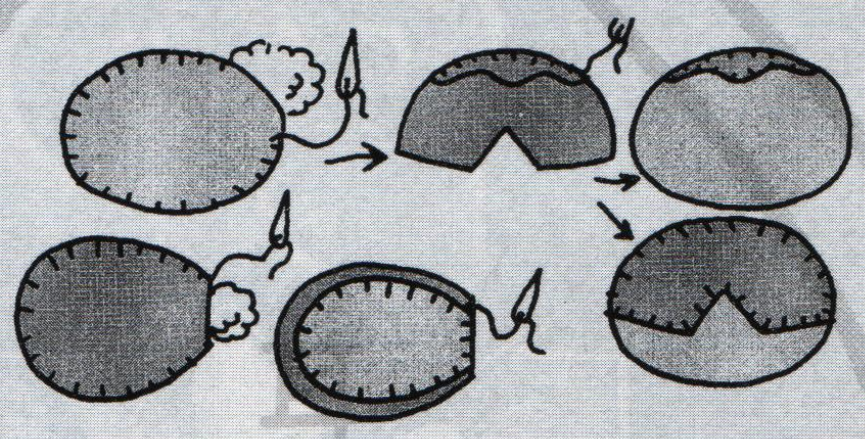
Una vez tenemos las piezas recortadas lo que tenemos que hacer es ponerlas sobre el fieltro y "calcarlas". Para ello deberéis usar jaboncillo, unas pastillas de color que venden en las mercerías y que sirven para marcar la tela. Cuidado, que tanto la pieza grande de las orejas como el cuerpo son azules, mientras las dos partes de la cabeza y el interior de la oreja son de color rosa.



PASO 2

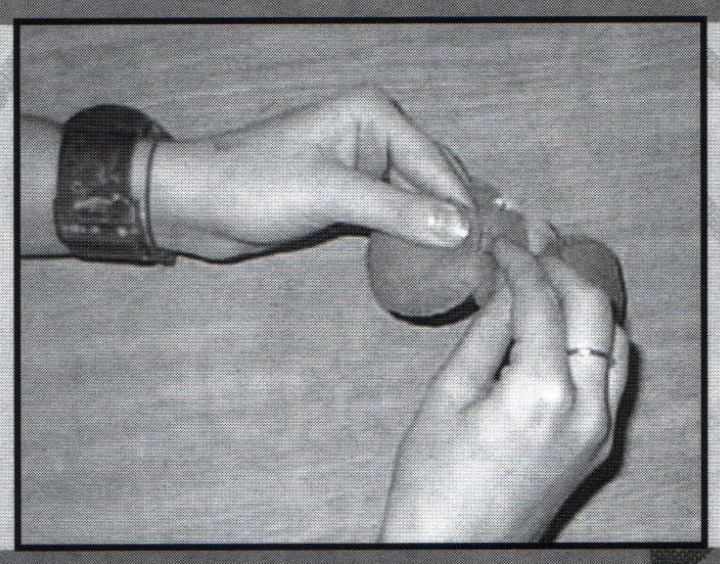


Ahora que tenemos todas las piezas recortadas, es cuestión de ir cosiéndolas. Primero es mejor empezar por las orejas, que son más fáciles, cosiéndolas directamente por los bordes. Con el cuerpo tampoco hay problemas, son dos piezas iguales y muy pequeñas, así que no deberéis encontrar ninguna dificultad en hacerlo. La cola la podéis conseguir enrollando una tira de fieltro azul y dándole unas puntadas para asegurarla.

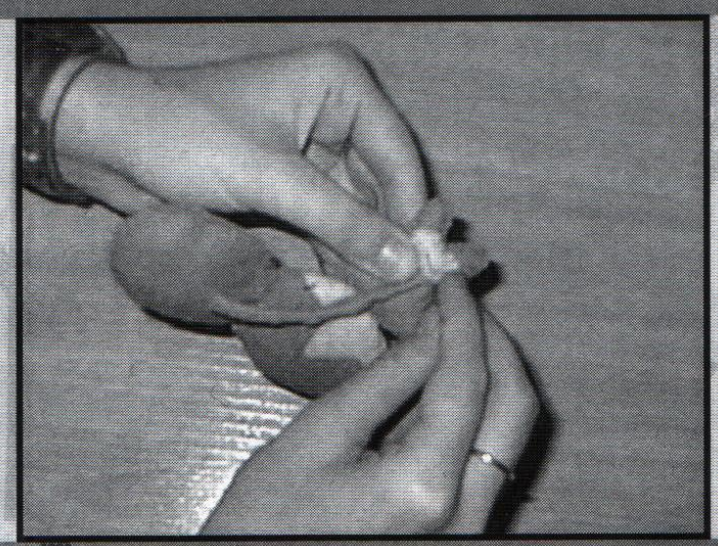


PASO 3

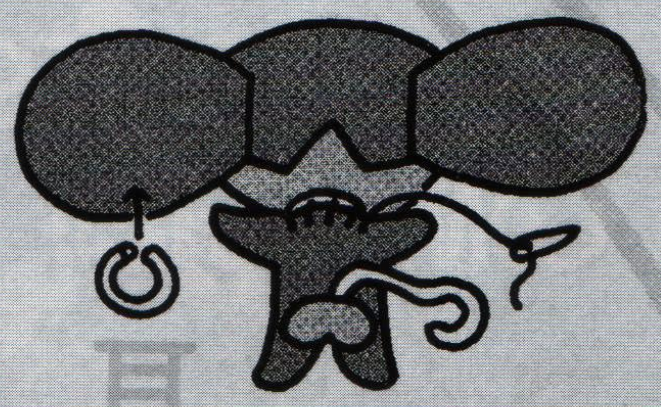
Una vez cosidas todas las partes del bicho como es el cuerpo, las orejas completas (con la parte interior superpuesta) y montada la cabeza (la parte anterior rosa que será la cara y la posterior azul con un pezado rosa), deberenos rellenar las piezas con guata, o sino, con relleno de cojín (sed listos y hacedlo de varios, no sólo de uno, que sino se nota). Una vez rellenas las piezas, es cuestión de irlas cosiendo entre sí.



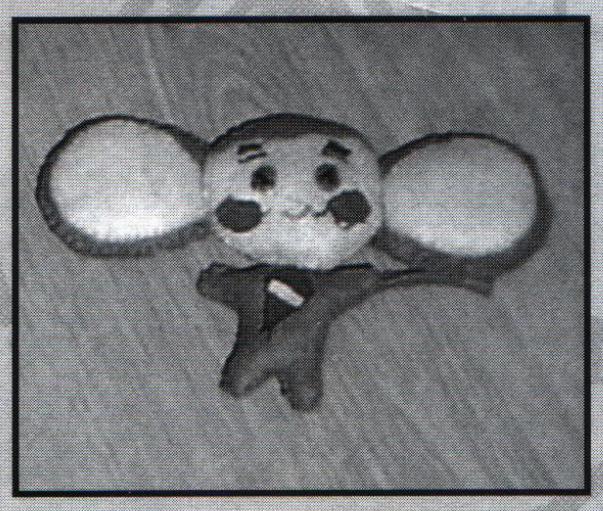
PASO 4



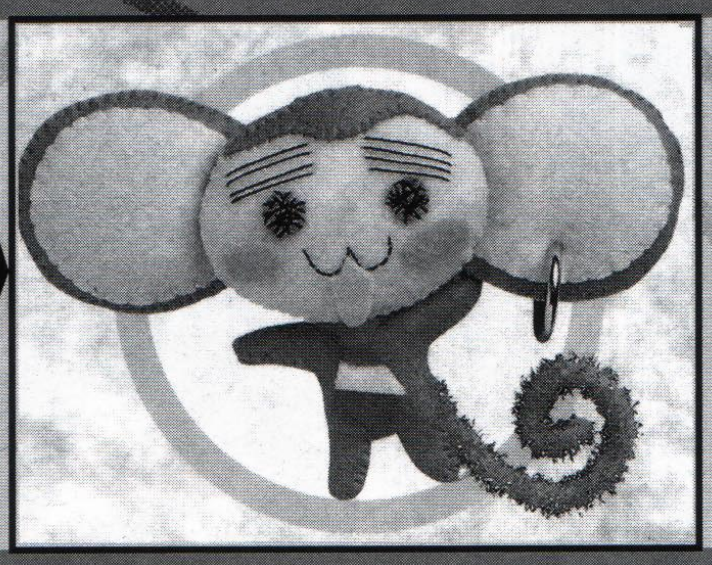
Como toque final, para asegurar la cola, nuestra mascota a lo Frankestein tiene un trocito de fieltro rosa que será su monísimo trasero. Sólo tenéis que coser la cola a lo basto y luego tapar el punto de unión con el fieltro rosa, y así quedará bastante más apañado. Por último, falta hacerle la cara (lo más fácil): pegáis dos redonditas azules para los ojos y las coséis con hilo negro. Las cejas son tres hilos negros y la boca son varias puntadas haciendo la forma, con la lengua pegada debajo y dos óvalos como coloretes.



PASO 5

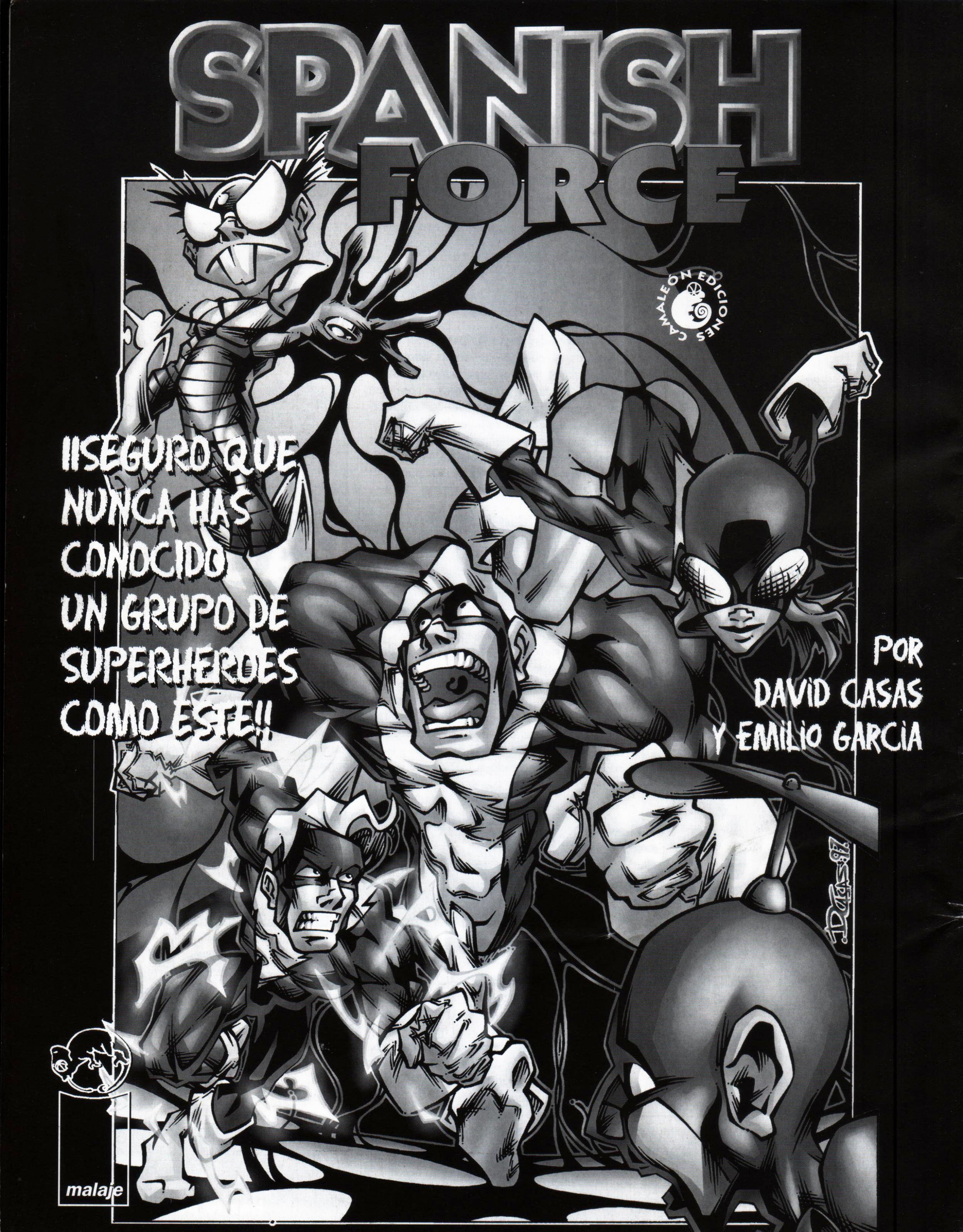


Según el librito de donde hemos sacado los patrones para hacer a Chu Chu, el bicho debe quedarte como el de la derecha. Con sólo deciros que el nuestro es el de la izquerda... Pero eso sí, le hemos puesto mucha ilusión y a mi gato le gusta mucho.



?

SPANISH FORCE



CHUNICHI COMICS
LIBRERÍA ESPECIALIZADA EN COMICS, FIGURAS Y MAQUETAS
Travessera de Les Corts, 283, 08014 BARCELONA. Tel.: (93) 410 68 48 - FAX: (93) 321 59 11
Para cualquier información o catálogo de venta por correo dirigirse a esta página web: WWW.canbrescat.es/chumichi
¡¡TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO!!
-Ediciones de comics americanos y mangas en castellano.
-Mangas de importación.
-Revistas de importación.
-Los CDs de tus animes favoritos.
-Y además encontrarás shitayiquis, rami cards, posters, posters de tela y más de 100 modelos de figuras de resina y vinilo.

Próximos lanzamientos ANIME VÍDEO

SALIDA: ENERO-MARZO

SALIDA: FEBRERO

SALIDA: MAYO